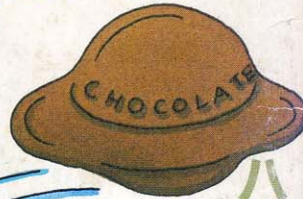
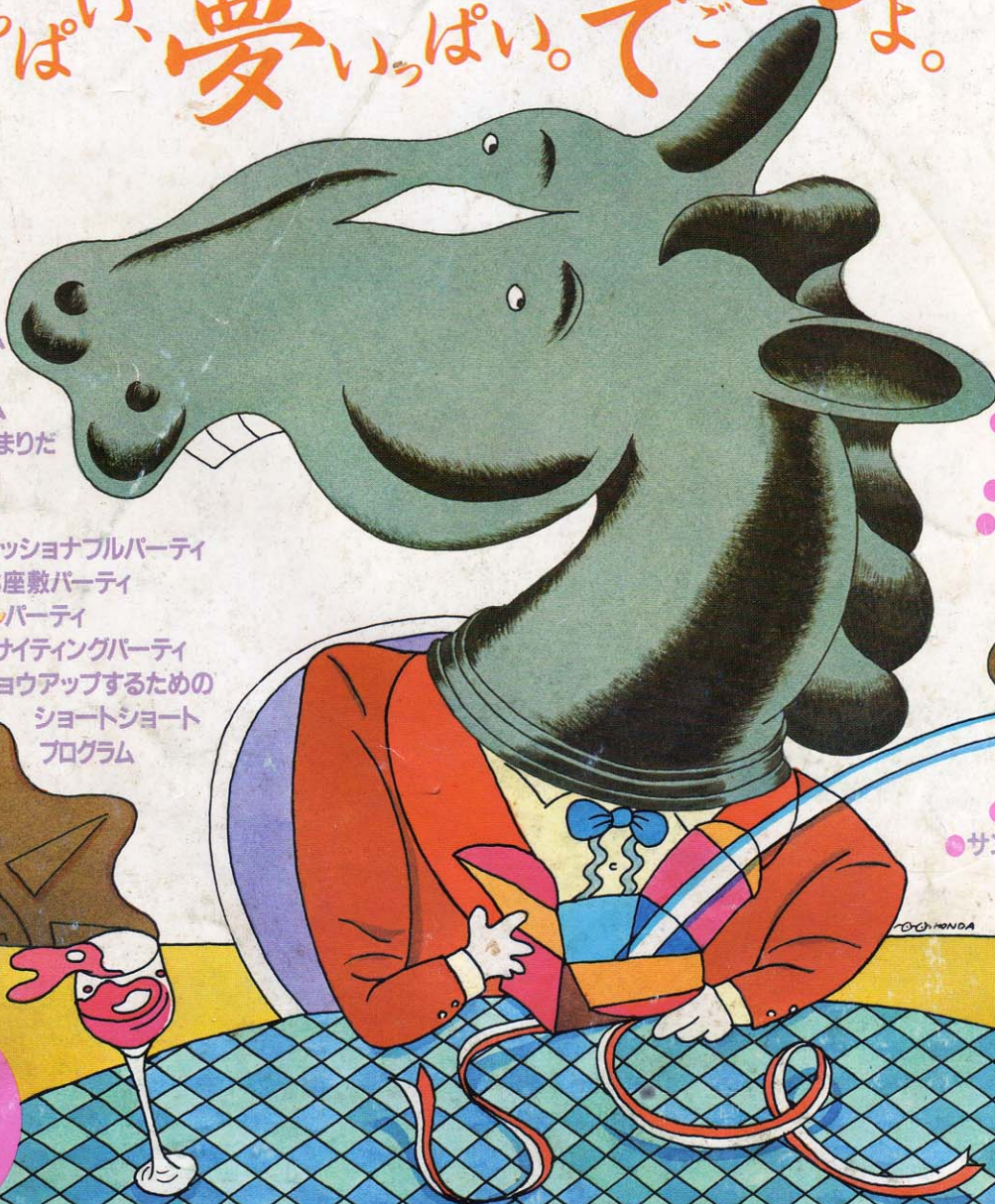
エムエスエックスマガジン第2巻第2号通巻4号　昭和59年2月1日発行（毎月1回1日発行）昭和58年11月1日国鉄首都特別承認雑誌第7205号
MSX magazine
MSX
FEBRUARY/1984
定価370yen
ソフトレビュー
MSX-BASIC入門
MSX未来商品研究室
●オーディオ編
幸せいっぱい、夢いっぱい。でござるよ。
ゲームパーティへの招待
●MSXゲームパラダイス
●さあ、ゲームパーティの始まりだ
●ホームカジノ風ファッショナブルパーティ
●ほのぼのうきうきお座敷パーティ
●恋人同士のアッアッパーティ
●はちゃめちゃエキサイティングパーティ
●パーティをショウアップするためのショートショートプログラム
ハードニュース
●富士通FM-X
●キヤノンV-10
●日立MB-H1E
●ビクターHC-6
ハードレビュー
●松下CF-2000
●サンヨーMPC-10
●東芝HX-10
●ヤマハCX-5
CHOCOLATE
CHOCOLATE
2月号
とじ込みふろく MSX プログラムリスト

たたいて、ごらんよ。
CLS
CF2000
MSX
CF2121
MSXパソコン。
張可能。将来、シンセサイザー機能などのカートリッジ
生まれる予定。共通言語MSXベーシックを使いな
ら拡張性を満足させる、ナショナルの技術力です。
体/パーソナルコンピュータ CF-2000 標準価格 54,800円
寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232㎜ ▶重量=3.6kg 別売周辺機器/
ラーディスプレイ&テレビTH14-N25G標準価格84,800円・プログラムレコー
RQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円
2本)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・プリンタインター
ェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の
用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●
問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの
、〒561 大阪府豊中市稲津町3丁目1番1号 松下電器産業(株)SBC部
X係まで。MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアも
ードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。
ナショナル
松下電器
キングコング™*
ナショナル MSX パーソナルコンピュータ(新発売)
© 1983 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. * A Trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. Japan Agent－Stik International Inc.

マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナ

僕らのコングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。

MSXはパソコンの未来規格です。ハードとソフトの互換性が実現されたから、MSXマークのはいったものなら、プログラムも周辺機器も自由に使えます。MSXをマスターしておけば、将来も有望。さあ、コングと共に無限の可能性を追いかけよう。

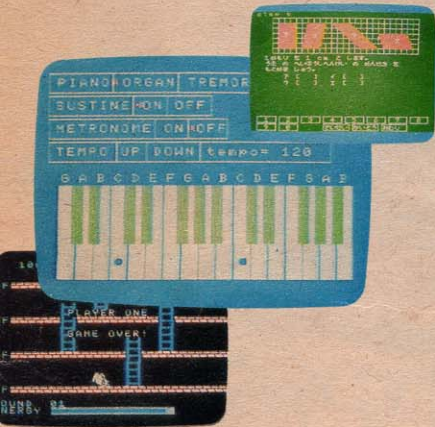
未来を考えた、基本忠実設計です。パソコンの流れを変えるMSX。だから、キングコングはその基本思想に忠実なのです。例えば、キーボードはビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ、あきのこないカラーリング。プリンタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。ナショナルMSXはエキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、パワフルな32KBベーシックです
14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリン
命令などを持ったパワフルなベーシックが、君の
ャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはも
ろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていま
から、高速な機械語プログラムも効率よく作れま

君の上達に合わせて進化する、ダブルスロット設計
2つのスロットに拡張RAMやROM、様々なインタ
フェイスカートリッジを差し込めば、自由にシステム

つき合える。

■ソフトも続々、登場します：ライトペンで描いた絵を、MSX-BASICのプログラムに変換するユニークなソフトウェアを始め、画面に表示された鍵盤にライトペンをあてるだけで、コンピュータミュージックの演奏や作曲が楽しめる音楽用ソフト、画面に表示される問題に、ライトペンで答を選んで回答する学習用ソフト、キーを押す代わりに、ライトペンを画面にタッチして楽しむゲームソフトなど、ライトペンならではの楽しみながら使いこなせるソフトが、続々と登場します。

⬆この画面の絵は、ライトペンを使って描いたものです。
カラーテレビ C-14VC1（別売）…標準価格93,000円（アンテナ代・工事費別）

豊富なアプリケーションソフトが楽しめるMSXパソコン。

■MSX規格：WAVY10は、多くのコンピューハードメーカーの間で、仕様の標準化がなされたMSX仕様です。たとえ、どこのソフトウェアメーカーが創ったソフトウェアでも、MSXマークの付いたものなら、すべて使用できます。続々、登場する豊富なソフトウェアの中から、自分に合ったものを選んで、多彩に活用できる他、強力なMSX-BASICを使って、オリジナルプログラム創りも、思う存分、思いのままに楽しめます。

■簡単、手軽に使えます：さらにWAVY10は、●32面のスプライト機能●8オクターブの音域と、3重和音もだせる音楽機能●家庭用カラーテレビが使えるRF出力端子と、AV出力端子の装備●カートリッジを入れるだけで使えるスロット●豊富な拡張端子など、多彩な機能を満載しています。

SXマークの付いているソフト、及び周辺機器がすべて利用できます。

WAVY 10

ウェイビー・テン

パーソナルコンピュータ MPC-10

標準価格：74,800円（ライトペン・ライトペンソフト付属）

●MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。●サンヨーパーソナルコンピュータWAVY10には保証書が付いています。ご購入の販売店で必ずお受け取りください（販売店名・購入年月日等の記入されたもの）。
■詳しい資料のご請求は、三洋電機株式会社 営業本部 PA企画部M係 〒570大阪府守口市大日東町100番地 TEL.06(901)1111（代表）までどうぞ。

ライトペンを持つと、
マーキング感覚で、コンピュータと、

■ライトペン標準搭載: これまでは、高価なビジネスパソコン専用の感があったライトペンを、標準で搭載。キーボードを使って入力するよりも、さらに簡単な、「画面を見て、触れる」という直接的で、実感的な入力方法で、誰もが、気軽にパソコンとつき合えるようになりました。まるでテレビやFMの番組表に印を付けるのと同じような、気軽なマーキング感覚で、ゲームを楽しんだり、学習したり、15色のカラーを使っての、コンピュータグラフィックスを描いたりすることができます。

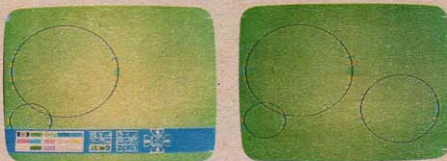
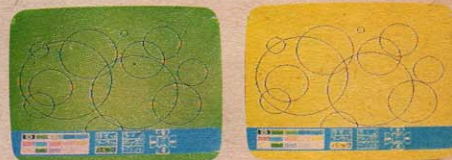
■線を描く、円を描く、四角を描く: 付属のライトペンソフトを使うと、モニター画面がキャンバスになります。ライトペンを画面にあてて動かすだけで、その通りに自由に線が描けますし、画面上に表示されるテーブルで、ライン、サークル、ボックスなどの命令を選べば、2点を指示するだけで、その2点を結ぶ直線や、一点が中心で一点が外周になる円、2点を結ぶ線が対角線になるような四角形が、瞬時に描けます。フリーハンドでも、図形を利用しても、自由自在に描くことができます。

■15色を塗り分ける: 線画が描けたら、色を塗る。テーブルから、15色のうち1色を選んで、色を塗りたい部分にライトペンをあてると、その周りの線で囲まれた部分全部が、指定した色で塗られます。もちろん、線画を描く時の線の色も、15色の中から自由に選べます。また、ズーム機能を使うと、ドットごとに細かな部分の作画・修正もできるうえ、市松模様に塗り分ければ、繊細な色彩の表現も可能。画用紙に絵を描くような気軽な感覚で、コンピュータグラフィックスに挑戦できます

■ライン
ライトペンで指示した2点を結ぶ直線を描きます。線の色は、15色から選べます。

■サークル
ライトペンで最初に指示した点が中心、あとで指示した点が外周の円を描きます。

■バック
バックの色を変更します。色はカラーテーブルで選択。瞬時に、色が変わります

■ボックス
ライトペンで指示した2点を結ぶ線が対角線になる直角平行四辺形を描きます。

■ペイント
線で囲まれた部分にライトペンをタッチすると、その部分全部に、色を塗ります。

■ズーム
カーソルの位置の8×8ドットを面積比16倍に拡大。細かな作画・色指定が可能

〈主な仕様〉●CPU…Z-80Aコンパチブル●ROM…32KB(MSX-BASIC)●RAM…32KB+VRAM16KB●表示能力…テキスト表示:32文字×24行/40文字×24行、グラフィック表示:256×192ドット・16色、スプライト機能:32面●キーボード…英数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号、アイウエオ配列、73キー●サウンド機能…8オクターブ、3重和音+1効果音●ライトペン機能…付属(ライトペン+ライトペンソフト)●画像出力…RF信号・コンポジットビデオ信号●カセットインターフェース…FSK方式、1200/2400ボー●プリンタインターフェース…8ビットパラレル(セントロニクス社仕様に準拠)●ジョイスティック…2端子●カートリッジスロット数…1個(MSX規格)●I/O拡張バス…50PIN●電源・消費電力…AC100V(50/60Hz)、12W●寸法・重量…385(W)×62(H)×242(D)mm・2.2kg

おもしろソフトコンテスト

募集中

三菱パーソナルコンピュータ

ML-8000

標準価格59,800円（本体価格）

あなたのプログラミングの才能を、「おもしろ・ソフト・コンテスト」で試してみませんか。三菱MSXパソコンのかわいいキャラクターを使ったMSX標準仕様のムービング・プログラム又は、ゲームプログラムを大募集いたします。ご応募いただいた作品の中から、傑作賞として、DIATONE音楽ロボット「ロボティ」Z-10形、SS-Z10形を1名様、佳作賞として、三菱テレビプリンターSCT-P50形を2名様に、そしてご応募いただいた方全員に記念品を進呈。クリエイティブな、オリジナル性あふれた愉快な作品を待っています。ふるってご応募下さい。

応募方法

プログラムを収録したカセットテープ(MSX標準システム・RAM32KB以内・補助入出力装置はデータレコーダ)に、あなたのお名前、年齢、住所、郵便番号、電話番号をご記入のうえ、下記のあて先へお送り下さい。

あて先

〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 三菱電機㈱電子商品事業部
おもしろ・ソフト・コンテスト係 電話03-218-3134

応募締切

昭和59年3月31日(土)当日消印有効

審査と発表

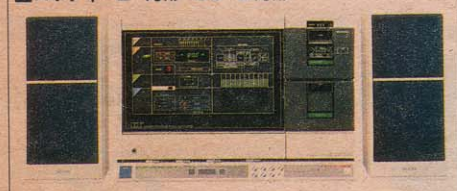
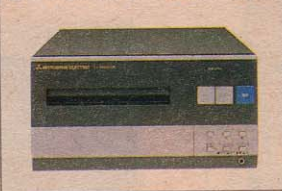
ご応募いただいた作品の中から、厳正な審査のうえ、賞品送付時に直接ご本人にご通知致します。(4月上旬頃)

ご注意

他人のプログラムの全部又は一部をコピーしたものや、2重投稿は固くお断り致します。入賞作品の著作権は三菱電機㈱に帰属するものと致します。応募作品は返却致しませんのでご了承願います。

賞品

傑作賞——ロボティーZ-10形・SS-Z10形(1名様)
佳作賞——テレビプリンターSCT-P50形(2名様)

■ロボティーZ-10形・SS-Z10形

カタログ請求券
ML-8000
MSXマガジン
8402
あなたの電話番号をご記入ください。

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所ML-8000係へ。■ML-8000形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保管して下さい。

FM-7で、FM-Xのモニターになろう。

(人気NO.1)　(話題独占)

友だちみたいなパソコン

さらに盛りあがるぞ
ハードとソフト。

発売以来、大人気、大好評の富士通の興奮パソコン《FM-7》。人気・実力NO.1をうらづける、豊富な機能のハードとますます充実するソフト。価格も手頃。三拍子そろって、全国の青少年を、ビジネスマンを、おおいに盛りあがらせています。

好評実施中 1/31まで

富士通

MSXマークはマイクロソフトの商標です

君も《FM-X》のモニターになろう。

パソコンファン感涙のお知らせです。人気・実力No.1の《FM-7》を、今、お求めになると、抽選により200名様に、富士通のパソコン《FM-X》のモニターになっていただけます。なんと期間は1年間。このビッグチャンスを、お見逃しなく。

友だちづきあいできるパソコン《FM-X》

富士通のパソコン《FM-X》は、話題のMSX対応のパソコン。ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめる市販のソフトがいっぱい。家庭用TVや、お手持ちのスピーカーと接続して使えます。手にしたその日から、だれもが、簡単にすぐ楽しめる。いわば親しい友だちづきあいのできるパソコン《FM-X》。ここからパソコンの新しい世界がひろがります。

人気NO.1の興奮パソコン
FM-7 (セブン)
¥126,000(本体価格・簡易言語ソフト付)

友達みたいなパソコン
FM-X (エックス)
¥49,800(本体価格)
新発売

応募要項　《FM-7》の本体に添付されているアンケートハガキに必要事項と、その裏面下部に①《FM-X》モニター応募 ②本体製造番号(=S/N 本体裏面に表示されています)をご記入のうえ、昭和59年1月31日(当日消印有効)までにお送りください。
※発表は当選者へのご通知をもってかえさせていただきます。

富士通株式会社 半導体統轄営業部 〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161

CONTENTS

とじ込みふろく MSX プログラムリスト

発行・編集人 ―― 塚本慶一郎
編集長 ―― 田口旬一
編集 ―― 高橋純子
中島新吾
宮川 隆
比嘉 晃
制作［AD］―― 日高達雄
［デザイン］―― 藤瀬典夫
シド・ファイナル・アーツ
惣賀淳子
表紙イラスト ―― 本田年一
イラスト ―― 鈴木真由美
山本 護
佐藤豊彦
編集協力 ―― 橘川幸夫事務所
シド・ファイナル・アーツ
MAG
㈱コミュニカ
野村圭子
Photography ―― 石井宏明
石川正勝
森山成雄
広告 ―― 佐藤敏明
竹村仁志
営業 ―― 浜田義史
堀井敏行
業務 ―― 賀川裕子
鈴木三恵子
印刷 ―― 大日本印刷㈱

ゲームパーティへの招待

新年を迎えて、気分はなんとなくウキウキ。外に出るのはまだまだ寒いけれども、部屋の中でパーティなんかやりたいカンジだ。彼女を呼んで二人っきりでドキドキパーティをするのもいいし、おもいっきり仲間を集めてのワイワイパーティも楽しい。なんてあれこれ考えていると、夜も眠れなくなってしまいそうだけど、ところで、どうせパーティをするなら、ありきたりのパーティじゃツマラナイ。そこで、MSXゲームパーティなんてどうだろう。せっかくMSXが登場して、パソコンがネクラ少年のものから、みんなのコミュニケーションツールになったんだ。これを使わないっていうテはない。それにMSXならソフトが共通だから、みんなの持っているいろんなメーカーのマシンやソフトを集めていっしょにゲームすることもできるし、これは友だち同士で普段の練習の成果を見せあういいチャンスかもしれない。なんだかちょっと素敵なニュー・パーティングができるような気がしてきた。ネ！

SONY

MSXゲームパラダイス
どんなゲームがあるのかな?

MSXはまぎれもなくコンピュータだ。決してゲームをするためだけのマシンではない。学術計算やデータの蓄積処理、電子機器の制御、ワープロなど、その活用分野はとてつもなく大きく広がっている。だけど、いや、だからこそ、MSXはゲームをするためのマシンとしても極めて優秀なのだ。この事実はやはり見逃がせない。なんとなくコンピュータって近づき難いなんて思っている人たちだって、楽しいゲームになら心を開けるはずだ。ひとまずゲームをやってコンピュータというものに親しんでいきたい。実際マシンを触ってみると、コンピュータなんて恐くもなんともないし、案外カンタンに使えてしまえることがわかる。

MSXは低価格、高性能、しかも共通のソフトウェアが使える。MSXをめぐるパッケージソフトの未来は前途洋々たるものだ。まだ始まったばかりのMSXワールド。その中でもゲームソフトの世界は一歩先を進んでいる。MSXを手に入れたキミたちのために、面白いソフトがたくさん揃い始めているのだ。今、MSXゲームパーティをやるまえに、まずMSXにどんなゲームソフトがあるのかということを知っておきたい。そこで、MSXゲームパラダイスの探険なのだ。

わずか数年前、インベーダーゲームの爆発的なヒットによって、切り開かれたコンピュータゲームの世界は、新しい発想ゲームが生み出されるたびに、確実にその世界を広げてきている。まるで無限に膨張を続ける宇宙空間のように、コンピュータゲームの世界もすさまじい勢いで膨張を続けているというわけだ。もちろんMSXのゲームソフトもそれに合わせてその世界を広げていることは言うまでもない。

このゲームソフトの分類分けには、いろいろな意見があるわけで、一概にはこうだとは言いにくい。というよりは最近では、ゲームがあまりにも複雑怪奇多種多様になりすぎて、分類分け自体が不可能になってきているのかもしれない。けれど、基本的な分類方法は歴然と存在する。わかりやすくするために、この分類法にそってMSXのゲームソフトの現在とこれからの広がりついて考えてみよう。

カーレース

アクションゲーム

まず第一は、コンピュータゲームの世界で圧倒的な領土をしめる〝アクションゲーム〟。巧みなキー操作によって高得点を争うゲームで、インベーダーゲーム、カーレース、パックマンなどが代表格だ。歴史が古いだけに、層もあつい。画面の美しさ、スピード感、設定の奇抜さなどゲームを楽しむ側の要求はますます厳しいものになっている。もちろんMSXのゲームソフトもその厳しい要求に応えたものばかりだ。例えば「ドラゴンアタック」(ハル)は伝統のインベーダーゲームそっくりのゲームだけれど、設定の面白さ、キャラクタの不気味さで、つい我を忘れてのめり込んでしまう。〝アクションゲーム〟は単純なだけに興度合いが決め手だ。

シミュレーションゲーム

〝シミュレーションゲーム〟は文字通り仮想体験を楽しむためのゲームだ。例えば、司令官になって軍を動かすウォーゲーム。戦闘だけでなく、領土内の経済活動、物資補給など、なるべく現実にそくして作られていればいるほど、優れたソフトというべきだろう。他にも、歴史を忠実に再現する歴史スペクタクルゲーム、経営者となって手腕を試すマネージメントゲーム、臨場感タップリにスポーツを楽しめるスポーツシミュレーションなどが考えられる。MSXのゲームソフトの中にも、いくつかのシミュレーションゲームがある。「ゴルフゲーム」(アスキー)はコースは9ホールで、バンカー、立木、ウォーターハザードまで揃っているし、ボールを打つ方向、力の入れ具合はもちろん、クラブの種類まで選べる本格派だ。

〝シミュレーションゲーム〟は、ゲームのアイデア次第で、ありとあらゆる体験が可能な面白ゲーム。まだまだ楽しみな分野だ。

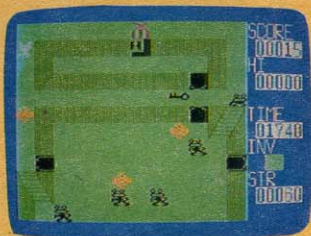
オセロ

MSX ゲームパーティへの招待

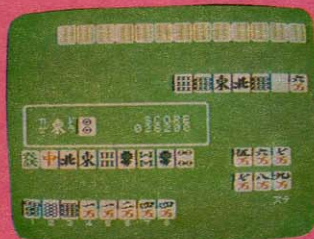
アドベンチャーゲーム

日本ではまだ馴染みうすだけど、海の向うでは人気絶好調というのが〝アドベンチャーゲーム〟。これは、ゲームが設定する舞台の登場人物となって、自らの判断で数々の難題を解決していくというゲームだ。例えば、ミステリー仕立てのゲームだと、大きな邸宅で行われた密室殺人事件の捜査なんてことになる。部屋の中をいろいろと探し回って証拠物件を見つけ出したり、聞き込みをしながら犯人を追いつめていくというわけだ。

SFあり、メルヘンあり、冒険ありと多彩な謎解きの面白さを堪能できる。MSX用ソフトでは「ウォーリア」(アスキー)がこの分野で、迷路の中にいる怪物と戦ってお姫様を助け出すというゲームだ。

〝アドベンチャーゲーム〟もまた、これからが楽しみな分野である。

アドベンチュー太

テーブルトップゲーム

ゲームのルールがすでに一般によく知れわたっているゲームを、コンピュータ用にしたものを〝テーブルトップゲーム〟と呼ぶ。カードゲーム(ポーカー、ブラックジャックなど)、麻雀ゲーム、オセロゲーム、パズルゲーム(マスターマインドなど)などだ。当然MSX用ソフトとしても「ファイナル麻雀」(M－A)「コンピュータ・オセロ」(ソニー)など優れたソフトがいっぱい用意されている。

ファイナル麻雀

とまあ、ここまでがコンピュータゲームソフトの四つの大きな流れだけれど、冒頭でも書いたとおり、現在のゲームソフトはいろいろな複雑な要素がからまっていて、一概にはこれといいにくいモノが多い。全然どの分野にも属さない〝その他〟というべきモノもなくはないが、そのほとんどは、いろいろな要素がクロスオーバーしているものだ。

例えば、フライトシミュレーションのゲームを考えてみよう。実際のフライトに非常に近い設定であれば文字通り〝シミュレーションゲーム〟だともいえるし、キー操作の上手下手が大きな要素だけに〝アクションゲーム〟だともいえる。カーレースにしても、ただただスピードを争うゲームであれば、間違いなく〝アクションゲーム〟なのだけど、途中で燃料補給や修理なんて要素が入ってくると、〝シミュレーションゲーム〟だと考えられる。MSXの「CAR RACE」(アンプルソフト)「スターコマンド」(アスキー)なんていうゲームはまさにこの例だ。

〝アドベンチャーゲーム〟と〝アクションゲーム〟がクロスオーバーしているモノも多い。「ラダービルディング」(アスキー)はあるビルに潜入して、秘密書類五通を探し出し屋上まで逃げる、というゲーム。途中、消化器を手に入れて警備員を撃退したり火事を消したりというわけで〝アドベンチャーゲーム〟の要素をしっかりと持っているのだけれど、ゲーム中ユックリと考えているヒマはない。ぼやぼやしているとすぐに警備員につかまってしまうので、すばやいキ操作も重要な要素なのだ。こういうのをリアルタイムアドベンチャーと呼んでいる。「アドベンチュー太」(M－A)もリアルタイムアドベンチャーのひとつで「ツボをこわす」「ドアをあける」などコマンドキーが六つもある本格派だ。襲ってくるカエルを撃退しつつ六つのキーを巧みに操作しなければならないわけだから、かなりシンドイ〝アドベンチャーゲーム〟だ。

他にも、本文で紹介する「クレージートレイン」(ソニー)や「ライズアウト」(アスキー)のように〝アクションゲーム〟と〝パズルゲーム〟がクロスオーバーしているモノ、「パイパニック」(アスキー)のように〝アクションゲーム〟と〝麻雀ゲーム〟がクロスオーバーしているものなど、MSXゲームパラダイスもまさに多種多彩な顔ぶれをそろえている。分類はともかく、面白ければいいんだけどね、結局。

ウォーリア

MSXは拡張性が優れているマシンだけに、ゲームソフトにもいろいろな可能性が秘められている。また、MSXのコンパクトさは、より高速なゲーム、小回りのきくゲームをつくり出しやすくもしているのだ。

MSXゲームソフトの将来はますます有望三重マルというわけだけど、現時点でも、みんなが集まって楽しいゲームパーティを開くには、十分な種類とパワーを持ったゲームソフトがそろっているはずだ。MSXゲームソフトはあなたに合わせて、どんなゲームでもお好みのまま。お気に入りのソフトがそろったらいよいよ、レッツ、パーティ!! といきましょうか。

さあ、パーティの始まりだ

Part 1

パーティを開くときに一番大切なのは、まずその準備だ。準備がちゃんとしていなければ、パーティは盛り上がらずにシラケてしまう。会場はどうしたらいいか、食事は、飲み物は、飾りつけは、もちろん今回は、MSXとゲームソフトもいる、といろいろ考えていったら、計画を立ててやらなければならない問題がたくさんある。あー、もうメンドくさい。イヤダ、パーティなんてヤメタヤメタ、なんていわないで。こういう問題は、ひとり部屋の中にじっと座わり込んで悩んでいたって解決しない。とにかく行動してみることだ。その第一歩として、パーティの招待状を作ってみよう。

パーティの準備の第一歩は招待状作り

パーティの招待状とは、パーティの日時や場所などを知らせる通知だ。招待状は少なくともパーティの二〇日前くらいまでに相手に届くようにしておきたい。もちろんその前ならいいわけだけど、二ヶ月前や三ヶ月前など、あまりにも早すぎたりすると、パーティの準備をする方も疲れてしまうし、相手もパーティの日を忘れてしまったりするかもしれないから、ね。

招待状は返信ハガキを添えて相手に出席か欠席かを知らせてもらうようにしよう。もちろんその返事も一週間くらい前までにはもらいたい。それから、どうせ返信ハガキを添えるんだから、日時や場所を書いて送るだけでなく、みんなにアンケートを取ったらどうだろう。たとえば、MSXを持ってきてもらえるか、ゲームソフトはどんなものを持っていて、何本くらい用意してもらえるか。こんなことを聞いておくといいんじゃないかな。MSXはソフトが共通だから、みんなの持っているソフトを集めて使えるし、MSXを五台集めて、一勢にスタートして勝ち抜き戦なんてこともMSXでならできるしね。だからアンケートをとっておくと、パーティの準備はグーンとしやすくなるはずだ。

この招待状はもちろん一枚一枚手書きにしてもいいんだけど、パーティの招待状なんだから、思いきりハデハデにしてみたい。イラストなんか書くのもいいし、大勢に出す場合にはプリントごっこできれいに印刷しちゃうのもいいね。ところで、MSXゲームパーティの招待状だけど、ふつうの招待状じゃつまらない。そこでMSXで招待状を作ってみるのはどうだろう。MSXにはもちろんワープロの機能もあるし、ソフトは東芝から「日本語ワードプロセッサ」というのが出ている。これを使えばちょっと目立った招待状が作れるかも。

MSX

ゲームパーティへの招待

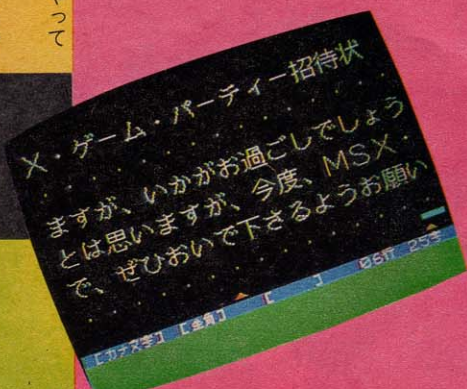
※「日本語ワードプロセッサ」は東芝専用でMSXマークは入っていませんので、他のMSXマシンでは使用できない場合があります。

MSXで招待状を作ってみる

MSXで招待状を作るときに用意するものは、まずMSX、そしてモニタ、ソフトで「日本語ワードプロセッサ」※、漢字ROMカートリッジ、カセットテレコ、プリンタなどだ。手順としてはMSXとモニタをつなぎ、「日本語ワードプロセッサ」と漢字ROMカートリッジの両方をスロットに差し込む。この場合スロットが二つついているものはそのまま二つ差し込めばいいが、スロットが一つしかないものの場合には拡張カートリッジが必要だ。その場合には拡張カートリッジをMSXにつなげて、「日本語ワードプロセッサ」の方をMSXのスロットに、漢字ROMカートリッジを拡張カートリッジに差し込む。このとき注意しなければならないのは、「日本語ワードプロセッサ」だけではMSXで文章の作成はできないということと、拡張カートリッジはメーカーによってはつながらないものもあるということだ。よく気をつけてほしい。

さて、準備ができたらいよいよ文章を作ってみよう。キーボードの使い方としては、アルファベット、数字の入力の仕方はいつもどおり、カナの入力はかなキーを押してから、そして漢字の入力はファンクションキーの2を押して、漢字辞書を引き出し、必要な漢字を選んでから入力だ。この「日本語ワードプロセッサ」には、記号も含めて三五一一字が入っているので、ふつうの文章を使うときには全く困まらない。また使い方で特に難しいところはないので、落ちついてやってみよう。

文章が作れたら、あとはプリンタをつないでプリントアウトするだけ。でもその前に文章はカセットテレコでテープにセーブしておくことを忘れないように。

▲MSXはワープロとしても使える。

▲文章を打ち込んだ画面。

さあ、パーティの始まりだ Part2

さて、パーティの招待状は上手く作れたかな。招待状を出して返事が来たら、いよいよこれからがパーティの計画を立てるときだ。いくらMSXゲームパーティだからといって、MSXとゲームソフトだけあればいいというわけにはいかないからね。食事や飲み物、それからパーティをショーアップするための小道具なんかも考えてみたい。どんな仲間が何人くらい集まるのか、どんなゲームソフトが揃うか、そんなことがだいたいわかったら、パーティのスタイルなんかも決まってくるはず。それに合わせて、パーティの演出方法もあれこれ考えてみよう。とにかくあとはアイディアで勝負するだけだ。

◀おもしろい小道具たちはできるだけ集めたい

パーティズ・スタイル

パーティのスタイルは、その集まる人数なんかで決まってくる。女のコや男のコがたくさん集まるんだったら、広い部屋でテーブルも大きめのを持ってきて、食事は立食型。大勢が来ると、お互い面識がない人どうしなんていう場合もあるから、こういうときは、ちょっとドレスアップしてファッショナブルパーティなんてどうだろう。それから女のコ二人に男のコ二人なんていう場合には、たぶん気心の知れた仲間が集まるんだから、和気アイアイとコタツでみかんでも食べながらくつろげるホノボノとしたパーティがいいかもしれない。また、彼女と二人っきりでパーティしたいと考えているんだったら、小さな部屋でカクテルなんか飲みながらしっとりとパーティしたいし、男友達ばっかり集まるんだったら、どんな部屋でもいいからとにかく騒げるところで、ハチャメチャパーティってカンジかな。こんなふうにして、まずパーティのスタイルを決めてみよう。

パーティズ・ドリンク

飲み物はパーティに欠かせない。特にお酒があれば、パーティの雰囲気はグッと楽しくなる。そこで、どんなお酒がいいかなって考えると、女のコがいるときはカクテルなんかいいかもしれない。カクテルは色もきれいだし、甘くて飲みやすいからね。それから男友だちばっかりなら、缶ビールなんかが手軽でいいね。お酒はパーティの雰囲気に合わせて選んで、もちろんお酒の飲めない人もいるだろうからノンアルコールの飲み物も揃えておこう。

◀カクテルは女のコの大好きな飲み物

なんといってもクラッカーはパティーに欠かせない▶

パーティズ・フーズ

お腹が空いてちゃゲームだって楽しめない、というわけで、パーティでは食事にも気を使いたい。といっても、いろいろとゴチャゴチャ作るのも大変だし、こういうときは手軽でお腹がいっぱいになるものが一番。サンドイッチやフライドチキン、それからカナッペなんかだったら、大勢人が集まるときでも作るのはカンタンだし、ちょっとつまむのにもってこい。あと、小さなパーティだったらケーキなんか用意するのもいいね。それからフルーツはあるときれいだし、いつ食べてもいいからほしいし、ポテトチップやキャンディなんかも置いておいたらいいんじゃないかな。

◀お酒はパーティをグッと盛り上げちゃう

キャンドルひとつにも気をくばりたいもの▼

パーティズ・プロパティ

飲み物や食べ物が決まったら、あとはパーティをショーアップするための小道具集めと飾りつけだ。クラッカーやキャンドル、お花はもちろんのこと、仮面なんかもあったら楽しい。それからゲームソフトに合わせて衣装を揃えるのも、ゲームをするのにグーンとやる気がでてきたりして。あとは勝ち抜き戦の表を作るのもいいし、賞品やバツゲームなんかも考えておきたい。いろいろなお店をのぞいたり、雑誌なんかを見てガンバってみよう。

パーティーズ・ディレクション

パーティに用意するものが集まったら、最後にパーティの進行表を作っておこう。これは一番大切なことだ。飾りつけがいくらすばらしくても、パーティの進行を考えておかないと、みんながシラケてしまう。ゲームの順番などはあらかじめちゃんと決めて、パーティがスムーズに運ぶようにしておこう。

お酒の飲めない人のドリンクも▼

ホームカジノ風 フアッショーナブルパーティ

たまにはリッチな気分を味わいたい いっちょうらのタキシードとドレスで いつもと違う夜を過ごす

ニセモノのお金だけどMSXで五万ドルももうかっちゃった！

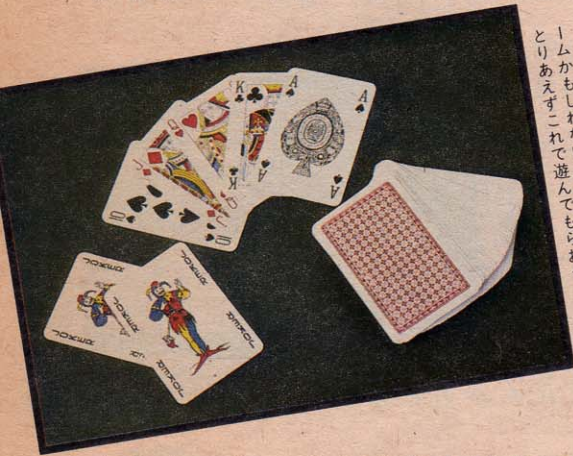
MSX

ゲームパーティへの招待

パーティを開くんだったら、タキシードやドレスを着てシャンペンで乾杯するような豪華で本格的なパーティにしたいなあと思っているキミ。たまにはリッチで大人っぽいムードを味わいたいという気持ちはわかるけど、ただいっちょうらを着て集まるだけじゃツマラナイ。せっかくのMSXのゲームもあるんだから、もうひと工夫してカジノパーティとしゃれてみようよ。

カジノは上流階級の紳士と淑女がゲームのスリルと刺激を求めて遊びにくるところ。ちょっと気取った服装でMSXのゲームを楽しむファッショナブルパーティにはぴったりの設定なんだ。

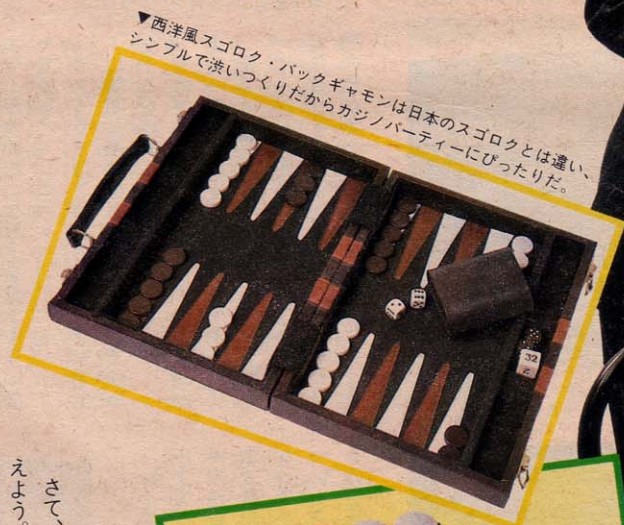
そうと決まったら、まず会場を手配しよう。カジノの華やかできらびやかな雰囲気を演出するためにも、ある程度の広さやムードがある場所を選ばなければならない。一番手っとり早いのはお気に入りのお店を借りる方法だ。お店の人と相談すれば食べものやドリンクも用意してもらえるから、キミはMSXゲームを揃えるだけですむ。ただし、三時間借りて三〇万円ぐらいの料金が必要になることは覚悟しなければならない。そこでおススメしたいのが、〇〇区民集会所とか青少年会館というヤツ。その地域に住んでいる証明さえあれば格安の値段で借りることができるはずだ。もともと置いてあるものはテーブルとイスぐらいなのが、かえって自分流カジノを作るには好都合かもしれない。

テーブルにはテーブルクロス、むき出しの壁には色とりどりのモール、ムードライトやキャンドルで妖しい光を作り、花を飾る。ルーレットやダーツも用意すると一層カジノっぽい。MSXも一台だけでは足りないから友だちに借りて三台は置きたい。もちろんゲームもカジノにふさわしいものを選ぼう。たくさんの人が遊べるように、一つの面をクリアすると次の面へ進めるような時間がかかるものはさけて、賭けが楽しめるゲームを揃えるのがいい。MSXゲームには、もともとプレーヤーが持ち点を賭けて勝てば点数が増え、負けると点数を取られてしまうというゲームがいくつかある。競馬ゲームの「MSXダービー」、トランプゲームの「MSX21」と「ポーカー」の三ゲームはキーやジョイスティックの操作の上手下手で勝負がきまるとか、頭で考えてパズルを解いてゆくというものではなく、イチかバチかの勝負に持ち点を賭けるスリルを追求したゲームで、まさにカジノにピッタリだ。「ビリヤード」もカジノにはつきもののゲームだから、ぜひ用意してほしい。

▲トランプってカジノに一番古くからあるゲームかもしれない。MSXにあぶれた人は、とりあえずこれで遊んでもらおう。

これらのゲームをカジノパーティでは点数ではなくホンモノのカジノのようにお金を賭けて楽しんでしまおう。といってもお金は当然ニセモノでなければおまわりさんにつかまるから要注意。招待者には会場の入口で会費とひきかえに偽のお札で百万ドルずつ渡してお金持ちになってもらい、リッチなカジノパーティをより楽しんでもらおうというワケだ。

「くそお。今のゲームで五万ドルも負けちゃったよ」

「あたしなんて三五〇万ドルも持ってるんだから。スゴイでしょう!?」

と、パーティが白熱化することマチガイナシだ。

▼西洋風スゴロク・バックギャモンは日本のスゴロクとは違い、シンプルで渋いつくりだからカジノパーティーにぴったりだ。

さて、最後に食べものとドリンクを考えよう。

パーティの始めにする乾杯はシャンパン以外考えられない。せっかくのパーティだから思い切って輸入モノの高価なヤツを買いたい。食べものはゲームをしながらつまめるようなもの、フライドチキンやサンドウィッチ、クラッカーなどが便利だ。ドリンクもセルフサービスで勝手に飲めるようにパンチボールを作っておくのがいい。

テーブルをひとつこれらのコーナーにすると会場がちらかったり混乱せずにすむ。

さあ、準備完了。もういつ招待した仲間がやってきても大丈夫だ。メンバーが揃ったら、さっそくシャンパンを配り、クラッカーを鳴らしてカジノらしく派手にパーティを始めよう。

▲カジノではチップが現金の役目をする。白は100$、赤は500$、青は1000$と色で値段を分けると便利だ。

本物よりもおもしろい。スーパービリヤードとMSXダービー

▶チップの代わりに偽物のお札を使えば見たこともないような大金を手にすることができるぞ。

パーティが始まったら、キミはディーラーになってゲームの進行と賭け金の管理を担当しよう。

さあ、ディーラーの合図で「スーパービリヤード」からゲーム開始だ。これは、白球をキューでついて六個の色球をポケットに落としてゆくゲームだ。まずカーソルキーで、白球を当てたい色球に照準を合わせる。右よりとか下よりなど細かいところまで指定できるから、本格的ビリヤードファンもホンモノのビリヤードと同じように角度やクッションを利用する高等技術の腕前を活かせるはずだ。

照準が決まったら今度は画面の下で左右に動いているキューで、白球をつく強さを決める。一番右寄りのときが最強、左寄りのときが最弱だ。ここぞという強さのときにキーを押すと、台の上で白球が動き出し照準に命中するという仕組みになっている。少ない打数でより多くの球を落とした方が点数が高いのはいうまでもないだろう。ここまではホンモノのビリヤードとほぼ同じだが「スーパービリヤード」にはまだお楽しみが残っている。ラッキーポケットはそのひとつ。白い手が指さすポケットに球を落とすとボーナス点二〇〇点がもらえるのだ。しかもラッキーポケットはゲームが始まる前の画面で一〇〇回のうち何回表われるかを指定できるようになっている。この画面で他にも色々な条件を自分で決められるのも「スーパービリヤード」の特徴だ。FRICTIONは摩擦係数の意味。1～128までの段階があるが、数字が小さくなるほど摩擦も小さくなって球は小さいヒットでよく転がるようになる。NO OF SHOTSは全部の球を何打までで落とすかを決めるものだ。9～99までの幅があり、選んだショット数を打っても球が残っているとゲームオーバーになってしまう。SCORE TO WINは10～9999点のうち何点得点できれば勝ったことになるかを決めるもの。決めた点に達すると全部ゲームが終わっていなくてもプレーヤーの勝ちが決まる。

PLACE QUEBALLはゲームの最初のショットの白球がMSXの指定通りの位置にあるままでいいなら0、プレーヤーが決めたいなら1を選ぶようになっている。

ディーラーはこれらの条件をプレーヤーに説明し賭け金と配当金を決めてからゲームを始めよう。

次のゲーム「MSXダービー」は四人まで一度にプレーできる競馬ゲームだ。

各プレーヤーは三〇〇〇$づつの予算で一レースにつき四種類まで一枚一〇〇$の馬券を買うことができる。予想が終わると六頭の馬が走って勝負が決まるのだが、このゲームはレースそのものより予想までがおもしろい。六頭の馬の過去のレース成績や特徴の詳しいデータをオッズを見ながら予想ができるのだ。データには、能力、血統、脚質、安定度、調教、ダートの六つがABCや数字で評価されていて競馬新聞を見ているようだ。

レースは、最後の直線コースからゴールまでが山場だ。負けていた馬が追いこみで逆転勝ちする場合が多いから、最後まで目が離せない興奮度の高いゲームになっている。七レースまであるけれど、一レース交替で他の人にもやらせてあげるのを忘れないでほしい。

▼今、このモニターでは競馬ゲームをしていますという印に、モニターの上に馬の人形を置こう。

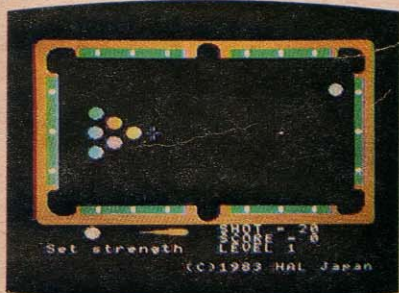
MSXダービー

トラックを一周してきた6頭の馬が最後の直線にかかった。さあ、1位は？ 2位は？ 正面の黒い板に順位とオッズがでるまでは目が離せない。

〈トラックボール〉

MSXゲームは、カーソルキー、ジョイスティック、そしてこのトラックボールでも操作することができる。中央の白いボールを手のひらで転がして方向を指示する仕組みになっているから、縦横上下だけでなくななめに動かした方が便利なゲーム。例えばスーパービリヤードに使いたい。

スーパービリヤード

ゲームを始める前に条件を自分で決めているところ。プレーヤーの人数・摩擦係数・何ショットまでに全部の球をポケットに落とす予定でプレーするかetc.

紫色の十字型は照準だ。これをねらった色球に合わせて、画面下の赤いキューで打つと白球が転がって照準にあたる。打ち損じることは決してない

台の上、まん中のポケットに出ている白い手はラッキーポケットの合図。このポケットに球を落とすと、ボーナス点200点がプラスされるチャンスなのだ。

MSX

ゲームパーティへの招待

頭を使わず勘だけで勝てるゲームって好きだなあ。MSX21とポーカーね!?

「MSX21」はトランプのブラックジャックとそっくり同じゲームだ。自分の持ち札の数字の合計と相手の持ち札の数字の合計のどちらが21に近いかで勝負する。

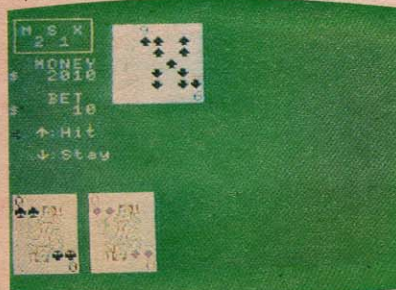
ただし、合計した数は21を越えてはならない。22以上になってしまうと、自動的に負けたことになるのだ。例えば、自分の持ち札の合計が22で相手が16だとすると21に近いのは22だけれど21を越えてしまっているから、相手の勝ちになるというワケ。

それから、絵札はジャックもクイーンもキングも全部10で計算すること。エースは1でも11でも都合がよい方で計算できるというルールもうっかりすると忘れてしまいがちだから気をつけよう。

ゲームを始めると、まずMONEY二千円が与えられる。この中から一回プレイするたびに自分が勝つ方にいくらかずつBET（賭け）ていかなければならないのだ。自分が勝てば賭けた金額の倍のお金をもらえるが、負けると当然賭け金はとられてしまう。このゲームでは、ディーラーは常に相手、つまりMSXだから21どうしになるとディーラーの勝ちになるのはクヤシイが仕方ない。

また、相手のカードの二枚目はふせられたままだから、開いている一枚目のカードだけで合計がいくつぐらいかを想像しなければならない。自分に二枚目のカードがきたときに、HITを選んでもう一枚カードをもらい21に近づくのを信じるか、これ以上カードをもらうと21以上で22以上になると判断してSTAYのキーを押し打ち切るかが運命の分れ道だ。

MSX21

上の2枚がディーラーのカード。下の2枚が自分のカードだ。今のところ合計20だからもうカードをもらわずに、相手のカードが開くのを待つしかない。

持ち金は1990＄。この勝負に10＄賭けているから、勝てば持ち金は2000＄に増えるけれど、負けてしまうと1980＄に減ってしまうのだ。

▲カジノで1番手軽に楽しめるのがスロットマシンだ。孤独なゲームだからパーティーでは脇役ね。

「MSX21」と同じカートリッジにはやはりトランプゲームの「ポーカー」も入っている。これもルールはトランプのポーカーとそっくり同じで、配られた五枚のカードを見て、どのカードをとりかえればカードが揃うかを考えCHANGEをキーで指示する。「MSX21」同様持ち金二〇〇〇$を賭けていくのだが、今度はみごとカードが揃うと画面に示された分の配当倍率金を得られるしくみになっている。ただし、ワンペアでは賭け金は返ってこないから、ツーペア以上のカードを揃えなければならない。

この二つのトランプゲームは、相手がMSXなだけに、勘だけが勝敗のカギという単純で分りやすいゲームになっているうえ一回のゲーム時間も短いから多勢の人が次々プレイするカジノパーティでは重宝するにちがいない。

さて、ゲームが終わったら、プレーヤーがどのぐらいお金持ちになったかを調べよう。一番お金を持っていた人から順番に皆が用意してきたプレゼントを選んでもらい華やかにパーティをしめたい。

◀ミッキーマウスのような耳を頭につけて華やかなムードの演出に一役買うと、ツキも回ってくる?!

▼プレゼントはリボンをかければいいってもんじゃないのだ。パッケージで個性を主張する時代ですぞ。

ポーカー

まったくバラバラのカードが5枚配られた。どのカードを捨てて新しいカードをもらえばよいかの選択は勘に頼るしかない。

右上の配当金の倍率表を見れば分るように、ワンペアのままでは賭け金はとられてしまう。ツーペアが揃っても持ち金は変わらないなんてキビシイゲーム。

ほのぼのうきうき お座敷パーティ

寒い冬にはコタツとみかんが一番似合う。肩を寄せ足をぶつけてコミュニケーションするのだ。

▶いまひとつインテリアが淋しいなと思ったら、パイナップルを飾っちゃおう。あとで食べられる一石二鳥の便利モノだ。

MSX

ゲームパーティへの招待

会場は自分の家で決まり！　へんに飾ったりしないであるものを最大限に利用する

▼チアガールが使う色鮮やかなポンポンで応援してもらえば、ゲームは実力以上のスコアが出ること間違いナシ。

タキシードやドレスで着飾るなんていうのはどうも僕の柄じゃないというキミ。キミには〝ほのぼのうきうき・お座敷パーティ〟をおススめしたい。

パーティっていうのは気の合う仲間が集まって楽しいひとときを過ごせればそれでいいのだ。堅苦しく考える必要はない。気軽に声をかけあって、MSXのゲームソフトとともにみんなが集まればそれでパーティは始まってしまう。ただ、なんの心くばりもないっていうのは少し考えもの。そこいらにころがっているありあわせのものでいいから、パーティを盛りあげるための小道具ぐらいは集めておこう。

会場は、誰かのお家のコタツのあるお部屋で十分。女のコと膝をつきあわせてコンピュータゲームを楽しむ。なかなかオツなもんだ。壁には〝MSXゲームパーティ成績一覧表〟なんていうのもはりつけておきたい。各ゲームごとの特別ルール（女のコにはハンディをつけてあげるとか、何万点以上得点するとボーナス点をつけるとか、アイデア次第で楽しさは倍増!!）だから、バツゲームをかきこんでおけばパーティはグッと盛りあがるはずだ。できればトロフィーや楯も用意しておいて優勝者の名前入りリボンなんかをつけていくと、お座敷でのパーティもいよいよ本格的。次回のパーティ開催を求めるみんなの声が聞けることうけあい。主催者にとってこれ以上嬉しいことはないはずだゾ。

さて、お座敷パーティのほのぼのムードにピッタリのゲームをいくつか選んでみた。たくさんの人を集めてやるパーティだとゲームは単純でわかりやすいものの方がうける。みんなが画面をジーッとのぞき込んで、しばらくしてから「なるほど」とゲームの内容がわかるっていうんじゃシラケちゃうもんね。パッと見てパッとわかる。パッと見てパッと楽しめる。ここが肝心なのだ。

▼おちょこでチビチビやったんじゃ飲んだ気がしないぜという愛飲家、ビール党やジュースの未成年は帆船マークのコップでどうぞ。

「MOLE」（アスキー）は英語でモグラの意味で、原則は街のゲームセンターの〝モグラたたき〟とよく似ている。穴の中から頭を出したりひっこめたりしているモグラの頭をハンマーでたたいた数が多ければ多いほどいいっていうわけ。ただし、キミが操るのは立体のハンマーではなくてMSXのキー操作によって動く画面上のハンマーだ。ゲームセンターでモグラの頭をパコーンパコーンと思いっ切りたたく爽快感には欠けるが、13色に色分けされたモグラたちはユーモラスで可愛い。頭をたたかれた時のクシャクシャとした顔も愛敬がある。

このゲーム、時間の経過とともにハンマーの色が変わるところがミソ。ハンマーの色と同じ色のモグラをたたくと減点というルールがあるからだ。一度に2匹も3匹も顔を出すモグラを次から次へ変色するハンマーでたたかなくちゃいけないわけだから、ちょっと気を許すとつい同じ色のモグラをたたいてしまう。なにしろ、ハンマーの色は突然何の前ぶれもなく変わってしまうんだものね。

「右、右、あっ左だー！」

「あーん、また同じ色のモグラをたたいちゃったぁ」

なんて部屋中がパニックになって楽しい。ゲームオーバーになると点数がでるから、ゲームセンターと同じように0〜2000点＝運動神経ゼロ、2001〜4000点＝モグラ以下の鋭さ、などと書いた表を作っておくとそれらしい。

最少得点者をモグラにして、おもちゃのハンマーでピコピコたたいちゃうバツゲームもいいね。たたかれる人はモグラになりきって画面と同じようにクシャと顔をゆがめてほしいな。

▼ゲームの最中にメガホンでヤジを飛ばして相手のミスを誘うのも作戦だ。もちろん応援に使ってもよろしい。

▼本物のおむすびとおもちに見えるけど実はろうそく。和風パーティはろうそくまで日本のものになっちゃう。

ゲームは単純明快であればあるほど興奮パニックをまきおこす。

パーティの主催者は、一緒になって楽しむだけじゃなく、タイミングを見計らって次のゲームを紹介すること。おもしろいからっていつまでも続けていると

パーティは夜中になっても終わらない。

「ザ・ブレイン」（アスキー）はＭＳＸコンピュータがキミたちの記憶力に挑戦するというゲームだ。これもルールがきわめて単純明快なだけに、愉快な仲間さえ集まれば興奮パニックは必至。

画面上に表われた数個の色付きキー（三個から八個まで自由に選べるのだけれど、通常はカーソルキーだけで遊べるように四個にしておくのがいいだろう）をコンピュータがアトランダムに光らせる。その順番を覚えておいて、同じ順番にキーを押していくのだ。コンピュータはこちらが正解するたびに一個づつ光らせるキーの数を増やしていく。五個、六個、七個ぐらいまでは簡単なんだけど、十個、十五個と光るキーの数が増えてくるとさあ大変。最後の方の順番ばかりが気になって最初の方の順番を忘れてしまったり、今さっきまで簡単にクリアしていて覚えていたはずの順番が突然思い出せなくなってしまう。もちろん、ちょっとでも他のことに目を奪われたために、まったく記憶を失ってしまったり、ともかく集中力、精神力を養うにはもってこいのゲームだ。

音と光を同時に発するので、色の順番だけでなく音の調子も記憶のために大切な要素になる。

ター、トゥー、タァー、トゥー、ツーなんて音の流れが頭の中に残るからだ。クリアした数が増えてくると、色の順番はド忘れしてしまったのに音の調子で覚えていたなんてことがあるから、不思議だね、人間の頭って。

「三個、四個、五個……」とクリアした数をみんなが大きな声で数えて応援してくれるのならいいけれど、突然調子はずれのところで大声を出されたり「次は赤だったわよ」「バーカ、ぐんじょう色だったぜ」と嘘の情報をあびせかけられると、もういけない。普通なら絶対間違えないようなところでも間違ったりしてしまう。あくまでフェアーに勝負するかアンフェアーに勝負してみんなの精神力、集中力を強化するかは、パーティーに集まる顔ぶれで決まるだろうね。

四個のキーに慣れてきたら、キーの数を少しづず増やしていこう。老化の第一歩は足腰と記憶力から。「記憶力を競うゲームは嫌いだ」なんて言い始めたら、キミもオジンの仲間かもよ。

▶ＭＯＬＥで負けた人はモグラと同じように、おもちゃのハンマーでたたかれてしまうのだ。ピコッとね。

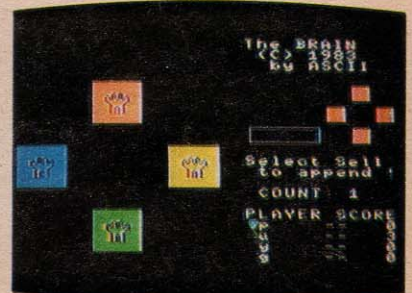
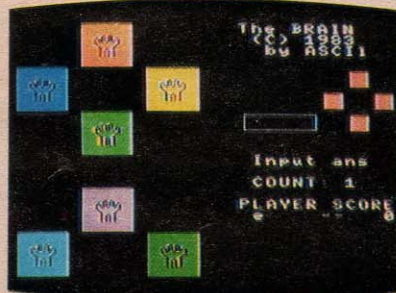
MOLE

ずらっと並んだ13色の可愛いモグラたち。穴から顔をのぞかせるモグラたちをハンマーでピコピコたたくとその数だけ得点があがる。

見事ハンマーでたたかれたモグラは、クシャッと痛そうな顔をしてひっこむ。ＴＩＭＥの箱がいっぱいになる前にＭＯＬＥの箱を埋めて、次の面へＧＯ！

▶オレンジ、パパイヤ、レモン、キウイなど色のきれいなフルーツはテーブルの華にもなる

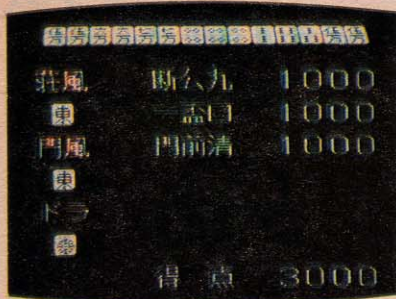
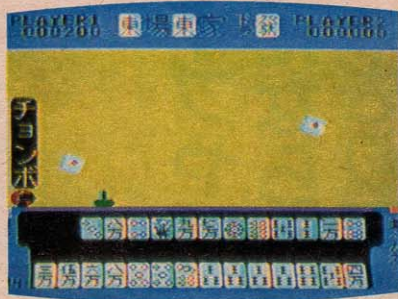
▶応援合戦はハデなほどパーティが盛りあがる。応援用の小物をたくさん集めておくのは主催者の気配りだ。

◀バツゲームで歌を歌うときに、こんなおもちゃのトランペットで間奏まで熱演すればいちやくヒーローだね。

ザ・ブレイン

キーは３～８個まで好きな数にすることができる。上達したらスライド式にキーの数を増やしてゆこう。８個に増やすまでは、かなりの練習が必要みたいだ。

このゲームは記憶力の良し悪しが勝負のポイントだ。コンピュータが光らせた色の順番を覚えて反復する。どんどん光る色の数が増えて頭がパニックになるぞ。

MSX

ゲームパーティへの招待

見事上がると、役の名前と点数が画面に表示される。親切きまわりないんだけれど、本当の麻雀の点数計算とは少々違う計算方法なので参考にしないでね。

左はしにあるのがロンのボタン。間違ってたたくとチョンボの文字が頭に重くのしかかる。右はしのボタンをたたくとちゃんと順番に並びかえてくれる。

パイパニック

レベルによって障害物が増えてくる。最初はサイコロがひとつ。レベル2ではサイコロがふたつ。レベル3ではサイコロと点棒が登場する。

パッと見てパッと楽しめる、ユーモラスな画面がパーティを盛り上げる

最後に紹介する「パイパニック」(アスキー・一月七日発売)は麻雀ゲームとアクションゲームを足して二で割ったちょっと不思議なゲームだ。麻雀ゲームの思考(ヤクづくり)の楽しさに、アクションゲームのキー(あるいはジョイスティック)操作の巧みさを争う面白さの両方が一度に味わえる。ひとつのソフトで二倍楽しい新発想の面白ゲームだゾ。単純明快ゲームを二つススめた後で、今度はなにやら複雑なゲームをススめられて面喰らっているかもしれないが、このゲーム、ルールの単純明快さではなくキャラクタのユーモラスな動きに注目してもらいたい。パッと見てパッと楽しめるところがグーなのだ。

麻雀のルールを知ってさえいれば、このゲームのルールはしごく簡単。左から並んで出てくるパイを、ジャン吉くん(ヒヨコヒヨコ走り回る姿がとっても可愛い)のトンカチでたたき落としてできるだけ高い〝手〟を作ればいい。ただ、いろいろと邪魔がはいるのでなかなか思い通りに〝手〟作りをススめることができない。待っていたパイが出てきたと思ったら、サイコロが飛んできたり、パイに夢中になっているといつのまにか点棒につき飛ばされていたりで、マージャンが強いというだけではこのゲームに勝つことはできなくなっている。すでにパイを落としたところに新しいパイを落とすと前のパイはグシャとつぶれてしまうのだけれど、あせってパイをたたき落とすと必要なパイまでつぶしてしまったりするのだ。

麻雀の上手下手だけでは勝負が決まらないだけに、百戦錬磨の上級者も、麻雀を覚えたての初心者も同じレベルで戦える。とはいっても、キー操作が巧みになれば、あとは当然麻雀のセンスが問題になってくる。なるべく高い〝手〟作り(国士無双、大三元、大四喜なんて〝手〟も時にはできるんだ)、瞬時に待ちを判断する能力が有用であることはいうまでもない。

どうしても差がありすぎる、例えば男のコ対女のコの場合でも、レベルが1から4まであって、障害物の数で難易度が変えられるから、レベルの4と1で争えば大丈夫だ。女のコと男のコが二人一組でチームを作って、女のコがキー操作し、男のコが落とすべきパイを指示するという二人羽織風ゲームにしてもおもしろい。

得点は画面にでたものを本物の点棒で配って、最後に合計を計算すればマージャンの気分も盛りあがるというものだ。

◀幼稚園のお誕生日会のような飾りつけにするのも悪くない。HAPPY・BIRTHDAYの字つきモールだ。

▼和風パーティだから、バツゲームも日本的なものにしてみよう。負けた人の顔にスミでマルやバツを描いて、皆の笑い者にしちゃうノダ。

◀パーティのおしまいには各ゲームの得点を合計して高得点者にカップや盾を授与しよう。授賞者は次のゲームパーティまで持っていることができる

◀黄色いゆりの花束は個性派のアノ娘に。花束のプレゼントで2人のパーティはぐっと盛り上がるぞ。

MSX

ゲームパーティへの招待

キール・ロワイヤルの乾杯でパーティは始まる。

いつものデートとちょっぴり気分を変えて、二人っきりのパーティ。もちろんMSXが重要な脇役だ。二人でほほを寄せ合ってゲームに興じれば、親密度もグッと急カーブ上昇マチガイナシ。

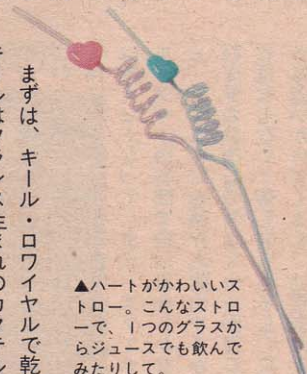
さて、パーティ会場だけど、これはぜひとも、彼女のお部屋にしたいところ。パーティを口実に、初めて彼女の秘密のお城に足を踏み入れちゃうのだ!!

いよいよパーティの当日であります。ここでカンジンなのが、花束を持っていくこと。女のコは、いつだって誰にだって、花束をもらったらカンゲキ百倍なのだ。彼女の部屋を初めて訪問するんだもの、花束の一つぐらい持っていかなきゃ男じゃないね。花束のプレゼントがパーティーをバッチリ盛り上げてくれるだろう。

自分で花を選ぶのは難しそうだと思えば、女のコにプレゼントする花束だということを花屋さんに伝えれば、予算の範囲内で作ってもらうことができる。フトコロが淋しければ、特上のバラを一輪、リボンを結んで渡すというのはどうかな。ただし、黄色いバラは別れを意味するというから覚えておこう。

花束を渡すときはヘンにテレたりせずに背筋を伸ばして笑顔でプレゼント。彼女もきっと笑顔で応えてくれるはずだ。

二人だけのパーティだから、BGMも凝りたいよね。BGMの選曲もキミのお役目。お気に入りのレコードの中から彼女の好みも考えてセレクトする。キミが編集してダビングしたカセットテープも、ついでに彼女にプレゼントしちゃおう。

▲ハートがかわいいストロー。こんなストローで、１つのグラスからジュースでも飲んでみたりして。

まずは、キール・ロワイヤルで乾杯。キールはフランス生まれのカクテルで、黒すぐりの実からつくったリキュールを白ワインで割ったもの。キール・ロワイヤルは、白ワインのかわりにシャンパンで割る。パーティだもの、ここはおしゃれにシャンパンで。鮮やかな赤い色と甘い口あたりは、お酒が苦手な女のコにも喜ばれることまちがいなし。二人のパーティーにぴったりのカクテルだ。

▲カクテルグラスの柄の部分がストローになっている。カクテルをストローで飲むなんて、不思議な気分。

ところで、この日はどんなゲームで楽しもうか。

彼女にいいところを見せちゃいたいから、まず、キミが選ぶのは「イリーガス」(アスキー)だ。「イリーガス」は迷路ゲームで、ちょっぴりこわくて不気味なカンジがする。迷路の中にまぎれこんでしまった二人はどうやってここから抜けだせばいいのか!? 地の底で怪物がうめき声を出しているような、気味の悪い効果音。刻々と過ぎていく時間。あたりはやがて夜の闇に包まれる……。こわがる彼女の前で、キミの頼もしさを見せるチャンスだゾ。

そして、頭の回転の速さと運動神経の良さを見せるためにうってつけなのが「クレイジー・トレイン」(ソニー)。これは一見簡単そうでいて、なかなかどうして複雑で難しいゲーム。シュッ、シュッ、ポッ、ポッ、と走っていく汽車の線路をパズルの要領でつないでいかなければならない。もたもたしていると、線路の無いところまで進んでしまって、汽車は脱線しちゃう。サジを投げた彼女に代わって、キミがスイスイとパズルを解いていけば、彼女はもう尊敬のまなざしだ。

彼女と二人で楽しむためには「ペアーズ」(アスキー)がいいんじゃないかな。このゲームは、MSX版神経衰弱。同じ絵のカードを続けてめくると得点になる。ジョイスティックをつなげば、二人が同時にゲームを楽しむことができる。くだもの、野菜、動物のキャラクタもかわいらしい。彼女もきっと喜ぶぞ。

——・——・——・——・——

ちょっぴりお酒がはいって、甘い雰囲気になってきた。だけど、二人っきりだからとて、ヨコシマな考えはいけませんぞ。そろそろゲームを始めようか。

▼スゴイ迫力のアイスクリーム、こんなに食べきれないよ。ところがどっこい、これはキャンドルなのだ。

迷路に迷い込んだ二人は、果たして、無事脱出することができるか!?

▶双眼鏡とコンパスを持って、迷路を探険する。迷路の出口を探し出せ! 探険気分は絶好調。

最初のゲームは「イリーガス」。〝イリーガス〟とはギリシャ語で〝渦巻き〟のことである。

ROMカートリッジを差し込んでスイッチを入れると、そこは三次元の迷路の中。ときは西暦二〇四八年。この迷路は敵地アル・マザーでの作戦に備える帝国軍の地上訓練シミュレーターなのである。

迷路というと、上から迷路全体を見渡せるようになっているものが一般的だが、この「イリーガス」は、迷路の中に放り込まれているという設定。だから、見えるのは左右の壁と前方のみ。どのあたりにいるのか、カイモク見当がつかない。壁の向こうに時々見える太陽の位置で判断しなくてはならないのだ。つまり、場合によっては、いつまでも同じところをグルグル回っているということもあり得る。

時間がたち、太陽がかたむきはじめると、画面は夕焼けの赤い色から紫色に変わり、やがてあたりはまっくら闇。こうなると、赤外線ビューアーがなければ何も見えない。このビューアーは迷路の中から見つけ出さなければならないのだが、こいつもどこにあるのかわからない。おまけにバッテリーが切れるとビューアーは使えなくなってしまう。スタミナはアル・マザーの時間で約一日分しかないから、それまでに迷路から脱出するか、食料を見つけ出してスタミナを回復しなければならない。落し穴もあるし、ロボットは追いかけてくるし、効果音は不気味だし、なんとも怖いゲームなのだ。

まずレベル0からスタートだ。ここには落し穴は無いことがわかっている。そのかわりと言ってはなんだが、食料も落ちてないから、一日分のスタミナが尽きる前に、なんとしても迷路から脱出しなくてはならない。気持ちを引き締めて、いざ、出発だ。

「アッ! 向こうに何か落ちているみたい」

──ビューアーだ。よし、拾わなくちゃ。

「今度はロボットがやってきたわ」

──だいじょうぶ、レーザーガンで攻撃だ!

「キャー、コワイ。まっくらになっちゃった」

──ビューアーをつければ平気さ。

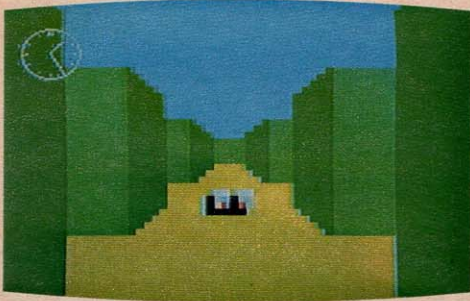
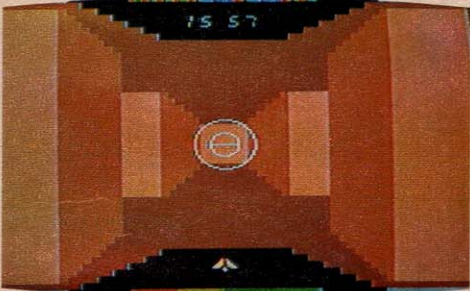
「ねえ、さっきから同じところを回っているみたい」

──おかしいな、今来たところを戻ってみようか。

堂々めぐりをしているうちにスタミナが切れてタイムアウト。

そこで彼女と作戦会議だ。キミは地図を作ることを提案する。キミが操作をして、彼女が地図を描く。壁につきあたったら、壁に沿って端から端までとにかく進んでみる。わき道の位置をチェックしながら、ビューアーの落ちている場所、ロボットが現われるところを確認する。地図が完成したら、もうコワイモノナシだ。

迷路は全部で一〇面あるというから、すべてをクリアするには道のりが長いが、二人一緒なら迷うのもまた楽しいというものだ。

イリーガス

左上に見える時計が24時間を経過すると、TIME・OUTだ。前方に見えるのは赤外線ビューアー。これを拾わないと、夜になった時、何も見えなくなる。

太陽がかたむいて、だんだん画面は紫色に変わっていく。まっ暗になると、時計はデジタル表示になる。写真の画面は赤外線ビューアーで見ているところ。

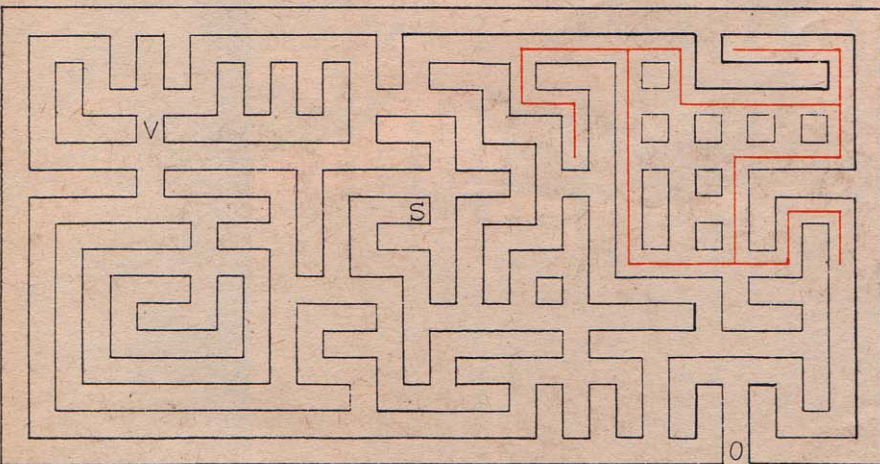
探知機が速い音を出してロボットの接近を知らせている。このロボットにつかまると死んでしまう。レーザーガンで攻撃だ。

▼特別にレベル0の迷路の地図を教えちゃう。〝S〟がスタートの位置。〝V〟は赤外線ビューアーが落ちているところ。〝O〟が出口で、ここまでたどりつくと〝IT'S A WAYOUT〟の表示が出る。図の中で、赤い線が監視用ロボットの巡回路だ。ロボットはこれ以外のところには現われない。

MSX ゲームパーティへの招待

クレイジー・トレイン

このまま進んだら脱線してしまうぞ。簡単そうなのに、すばやい頭の回転と、すばやい操作がものをいう、なかなかスグレモノのゲームなのだ。

スリルを十分に味わったあとは、「クレイジー・トレイン」に挑戦。

初めに"線路は続くよ、どこまでも"のメロディが流れる。だけど、線路は続かないんだ。汽車が脱線しないように、線路をつないであげなくてはならないのだが、つなぎ方がマズイと汽車は壁に衝突してしまうし、表示されている数字が　になるとブラックトレインが出現するし、こいつにぶつからないように気をつけながら進んでいたら突然夜になってしまうし……。甘くみては泣きをみる。

▶花束のお礼にと、彼女がくれた缶の中には、お手製のクッキー。もったいなくて、食べられないよ。

彼女に自慢するためには、パーティ前に特訓をしておいたほうがいいかもね。

それとも、キー（あるいはジョイスティック）の操作はキミ、パズルを解くのは彼女、と役割分担するのも楽しい。

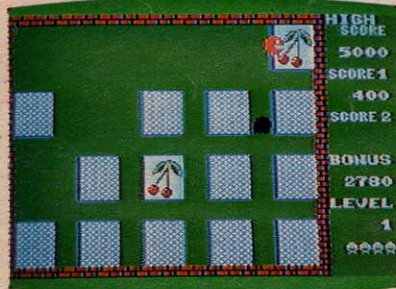
「今のうちに、左の駅とこっちの線路をつなげておかなくちゃ」

「黒い汽車が出てきたから、ループを作って閉じこめて！」

なんていうカンジの彼女のアドバイスに従って操作する。女のコは、男のコが自分の命令に従順だと、それだけで気嫌が良くなるってことも、ついでに覚えておこう。まちがっても、この役割を逆にしないほうがいいと思うよ。

彼女にもハナを持たせてあげること。これ、なんといっても鉄則ね。

ペアーズ

モンちゃんをうまく避けながら、1人のときはコッペが、2人でやるときはコッペとイートが、カードをひっくり返す。

次のカードを返すと、前に返したカードはまたふせられてしまう。同じ絵のカードを続けて返したときは、ピコピコっと音がして、2枚のカードは消える。

お次にひかえしは「ペアーズ」だ。このゲームはとにかくキャラクタがかわいい。カードを返すキャラクタにはコッペとイートという名前が付けられている。この二人を邪魔するのがおばけのモンちゃん。カードの中に描いてある絵は一面目がくだもの（ぶどう、レモン、りんご、みかん、メロン、いちご、さくらんぼ、バナナ、パイナップル、トマト）。二面目に出てくるのは野菜（だいこん、にんじん、赤かぶ、さつまいも、とうもろこし、ピーマン、なす、きのこ、きゅうり、たまねぎ）。三面目は動物（うさぎ、とら、たぬき、ペンギン、たこ、へび、ぶた、ぞう、カンガルー、かに）。

コッペとイートがカードに触れると、裏返しになって絵が見える。二枚目を返すと、前に返したカードはまたふせられてしまう。続けて同じ絵のカードを返したときは得点になり、二枚のカードは画面から消える。二人でやるときは、たとえば、コッペがいちごの絵を返したそのすぐ後に、イートがいちごの絵を返したら、それはイートの得点になる。

そして、カードの中にはMSX坊やがひそんでいる。MSX坊やはジョーカーだ。どの絵と合うかわからない。最後まで残るのか？　それとも、途中で偶然にも、ペアになるカードをひきあてることができるだろうか？

相手に得点させないために意地悪もできるけど、彼女と楽しむんだもの、協力してあげて、彼女に高得点をマークさせてあげましょうぜ。

記憶力には自信があるという彼女も、モンちゃんにはお手あげだ。一面目は一人だったモンちゃんは、二面目以降は二人になる。そのうえ、三面目になると、二人の動くスピードが速くなるんだ。モンちゃんにぶつかると必ず殺されてしまう。ナイト気分で彼女のことをかばってあげれば、お礼にキスの一つもらえるかもね!?

▶キール・ロワイヤルはクレーム・ド・カシスをシャンペンで割る。アツアツの2人にぴったりのカクテル。

最後に注意点を二つ伝えておく。

○自分だけが楽しんで、彼女をシラケさせないこと。

○彼女にもハナをもたせてあげること。

では、素敵なパーティを。

はちゃめちゃエキサイティングパーティ

野郎が二人集まれば、そこには勝負の世界が待っている。酒とMSXと根性と、オレたちに女はいらないぜ

▼わけのわかんないコウモリなんかも買ってしまって、パーティはとにかく楽しくショーアップしてみたい。

男の道は厳しいのだ 軽い気持ちでゲームはできない

「オイッ、オレ昨日MSXを買ったんだ。今度オレの家でいっしょにゲームやらないか」

そんなことを朝学校へ行く途中で会った友達に軽い気持ちで言った瞬間から、男の勝負の世界は始まる。

「そうか、じゃあ次の日曜日にどうだ」

友達はニヤリと笑いながらノッてくる。なんといってもゲームは男たちの遊びだ、女たちにまかせておけるか、なんて思ってる人間は多くて、これに命をかけてるヤツもいる。友達に「ゲームやらないか」なんてひとたび声をかけられたら、これは普段ひとりで特訓していた成果が見せられるゾってな具合で、ソクOKしてしまう。

言ってしまった方も、相手があまりにもうれしそうに返事をするものだから、

「オッ、こいつはなかなか自分の腕に自信を持っているんだな」

なんて思って、一瞬冷汗ものだけど、そこは勝負好きの男たち。絶対負けられるものかと闘志満々になり、もしこの勝負に勝ったら、オレはゲーム界のチャンピオン、学校の人気ものになれるんだとまで思ったりしてしまう。

そこで、ゲームをやると決まった瞬間から、頭に浮かぶのは「MSXゲームソフト」の文字ばかり。家に帰れば、いつもは聖子ちゃんのレコードでも聴きながらボケッーとしているところを、MSXをひっぱりだしてきて、ソフトをあれこれ片っ端からやってみたりする。「アイツと勝負するにはどのゲームがいいのか」そんなことを考えていると、ジョイスティックを持つ手にも思わず力が入ってしまったりして、とにかく、熱く燃えられるゲームがいい。男のゲームの世界は、女たちみたいに、「別に勝ち負けなんて関係ないじゃない。みんなで楽しくやればいいのよ」なんて甘っちょろいもんじゃないから、戦えるゲームがいい。そう思ったりする。

そこで考えたゲームは「クレージーブレット」(アスキー・二月一日発売)「ヘビーボクシング」(ハル)「ライズアウト」(アスキー・一月七日発売)だ。「クレージーブレット」は戦車と戦車の戦いのゲームで、これはひとりでやってもおもしろいけれど、二人でやると非常に興奮してしまう。コンピュータ相手の戦いよりは、なんといっても相手がいるほうが戦いがいがあるというものだからね。それから「ヘビーボクシング」。これはなんといっても男のスポーツだし、やっぱり二人でやった方が試合も白熱したものになるはずだ。そして、「ライズアウト」。「クレージーブレット」や「ヘビーボクシング」のような体と体のぶつかりあいもいいけれど、男は体力だけじゃない。頭もよくなくてはいけないのだ。「ライズアウト」は迷路解きのゲーム。これをやるには相当頭を使う。このゲームには明解な頭脳と瞬間の判断力、それから鋭敏な動きが要求される。うん。いいじゃないか。体と頭の両方で勝負する。これこそ男のゲームの世界だ。というわけでゲームソフトはこの三本に決まり。あとはひたすらゲームの特訓。そして、男が勝負をするというのに、まさかいつもの汚いジーパンとトレーナー姿では気持ちもひきしまらない。男は何にでもこってしまうのだ。そこで、ファッションもキメてやろうと街へくり出す。選んだのはアメリカ陸軍の服と帽子、そしてサングラス。これは「クレージーブレット」が頭にあったからで、やるとなったらとことんやる。それが男だ、なんて納得する。そして、家に帰ればまたゲームの特訓。当日どんな作戦でいこうかとMSX相手に考えるのだ。

▶パーティをふだんのジーパン姿でやるなんてナンセンス。ファッションもビシッとキメて、帽子ひとつにも気を使いたいのだ。

▶ピストルなんかも集めたらおもしろいね。ゲームで負けそうになったら、相手をピストルでズドーン？

男は体で勝負する。で、まずはクレイジーブレットとヘビーボクシングだ

▶男はなんにでもこってしまう。だから「クレージーブレット」をやるためにはプラモデルまで作って演出してしまうのだ。

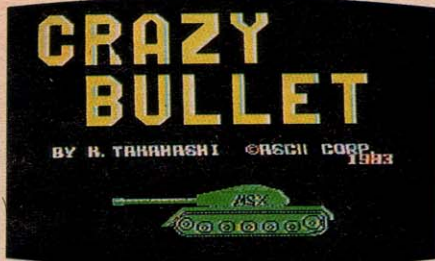
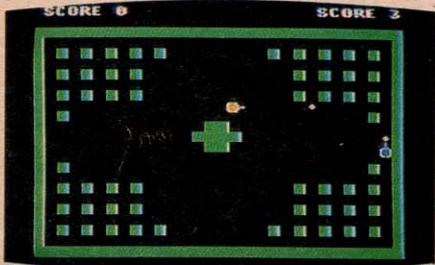
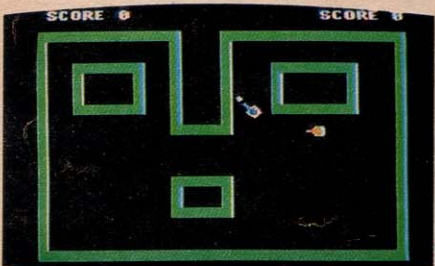
いよいよ対決のときが来た。買っておいたアメリカ陸軍の服と帽子、そしてサングラスに身をかため、友達の来るのを今か今かと待ち構える。

約束の時間ちょうどに姿を現した友達を見て、一瞬そのカッコウにガーン。まるでこっちがこういう服でいるのを知ってでもいたかのように、ビシッと上から下までキメている。それもアメリカ軍に対抗してドイツ軍の服なんか着ている。どうしたんだいつものジャージ姿は、とアゼンとはしてみるものの、こうなったらますますやる気がでてくるというもの。MSXゲームパーティの始まりだ。というわけで、まず初めに取り出したゲームは「クレージーブレット」と「ヘビーボクシング」。どうだ、まいったか、と思って相手の顔を見ると、友達も満足そうな顔をしている。それもそのはず、このゲームは男にとってたまらなく刺激的なのだから。ジョイスティックを使って、お互いに攻撃しあうというのはMSXにはめずらしいゲームだし、それだけに興奮もしてしまう。

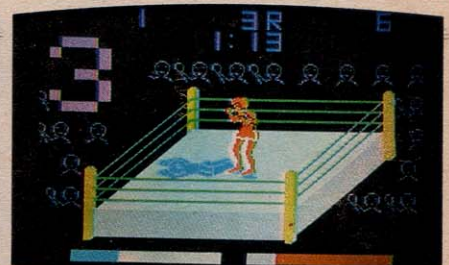
「クレージーブレット」は、戦車と戦車がお互いに攻撃しあうというゲームで、プレイゾーンは全部で九つ。平面的な画面から、まるで迷路のようにいくつもの壁で囲まれた複雑な画面まである。このゲームは相手の打ってくる弾をかわしながら、相手を攻撃しなければいけないので、非常に微妙な動きが要求される。また、平面的な面はカンタンで、複雑な面は難しいかというとそうでもなく。カンタンな面には隠れるところがないので、とにかく動き回って、相手の攻撃をかわし、自分も弾を射っていかなければいけないので意外と難しいし、複雑な面は、その点射たれそうになったら壁に逃げ込めばいいのでラクだったりする。また弾は、相手が射ってくるものだけでなく、壁にあたってはねかえってくるものなどもあるので注意が必要だ。

次に「ヘビーボクシング」。このゲームは画面が最高にリアルで、迫力十分。ゴングの音とともに赤コーナーと青コーナーから出てきた両選手が、お互いにパンチを浴びせあう。ストレート、アッパー、フックとパンチの種類もいろいろで、まわりの観客や、選手の飛びちる汗なども見られるので臨場感にあふれている。またゴングの音とともに刻まれていくタイムも試合の雰囲気を出しているし、両者にあとどのくらい体力が残されているかということや両者のポイント数も画面に表示されるので、ここでどういう攻撃をしたらいいのかということもわかり、それだけに本当に手に汗握る試合となってしまうのだ。このゲームのポイントは、試合開始と同時に素速く相手をリングの隅に追いつけて攻撃していくというところにある。そして相手が身動きできなくなったら一気にカウンターパンチだ。

それではジョイスティックを握りしめて試合開始！

クレージーブレット

「クレージーブレット」は、ジョイスティックを使ってお互いが同時に攻撃しあうというゲーム。だから興奮してしまうのだ。

このゲームには1～9までのプレイゾーンがあり、これは第4ゾーン画面。画面は好きなところを最初に選択できるようになっている。

一見カンタンそうに見える画面だが、隠れる場所がないだけに、動きが難しい。

▼サンドバックにグラブ。これがあれば「ボクシング」のムードも盛り上がる。

ヘビーボクシング

第二ラウンドで残り時間8秒。ポイントは青の方が多いが、体力は赤の方が残っている。さあ、どうなるのか…。

「ヘビーボクシング」はリアルな画面が楽しい。この画面は赤が青をノックアウトして、カウントを数えている場面。

ライズアウト

体と体のぶつかりあいのあとは、頭を使って勝負する

男は体だけじゃない。頭がよくなければいけないのだ。そこで、今度は頭を使うゲーム「ライズアウト」で勝負だ。これは日本に乗り込んだ外国人スパイである主人公が、大阪城に忍び込み、忍術についての重大な秘密を探り出すというもので、なかなか緊張につぐ緊張を味わえる。迷路のような大阪城の中には拳銃にもビクともしない忍者が隠れていて、刀を振りかざしながら追いかけてくるし、古井戸がいたるところにあって、そこに落ちてしまったらもう一巻の終わりだ。

▲「ライズアウト」にはピッケルを持ってゲームに臨むのだ。これでもって大阪城の壁をグワーンと崩してしまう。

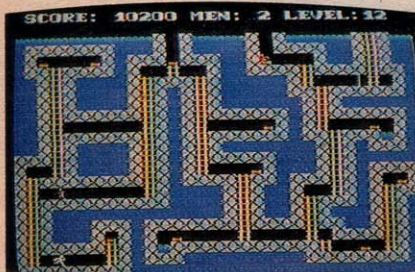
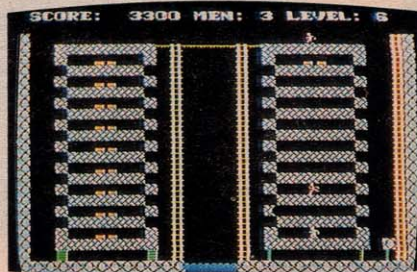
追手を逃れながら、古く崩れやすくなった石垣を壊し、カギのかかっている扉を開けるためのカギをいくつもの千両箱の中から見つけだし、それを拾って城の中を進んでいかなければいけない。もちろんカギのかかっていない扉もあるので、カギが必要かどうかはわからない。迷路は一面、二面と進んでいくうちにだんだん複雑になっていくし、忍者の追跡もきびしくなっていく。これはちょっとやそっとでは全面をクリアすることはできないゲームだから、やりがいがある。

ゲームは一人から四人まで遊べるが、今日のところは二人なので"二人"というところを選ぶ。それからスピードレベルは、ハイ、ノーマル、ローの三段階があるけれど、まあノーマルというところにでもしておこう。ジョイスティックかカーソルキーでキャラクタを動かしていく。

毎日特訓に特訓を重ねた結果判明したこのゲームのポイントは、忍者はキャラクタの動きに合わせて追いかけてくるので、それを利用して忍者を誘い込み、どこかの穴蔵に押し込めてしまうか、古井戸に落としてしまう。または、拳銃で壊した城壁は、数秒後にまたもとどおりにもどるので、そこに閉じ込めて葬り去り、次の忍者が現れる前にカギを見つけて扉を開け、面をクリアしていくということだ。面は二十面まであり、その中には忍者が二人で追いかけてくるというところもある。こんなとき、ひとりの忍者にばかり気をとられていて、二人にはさみうちにされてしまうなんてことになったら大変だから、気をつけなければいけない。あの忍者に殺されるときのグシャッという音は本当にいやだからね。まあ、もうどこにも行き場がない。だけど忍者に殺されるのだけはいやだ、なんて場合にはCTRLとRのキーを同時に押して、自殺っていうテもあるけれど。

千両箱を全部拾わなくても各場面はクリアできるけれど、全部拾っておくと四文字のキーワードが出て、CTRL+Pとやってからこのキーワードを打つと、その面からプレイができる。せっかく十三面までいったのに、また初めからやり直しなんてことはないからとっても便利。また二十面までクリアすると"秘密"が解き明かされるので楽しみだ。さあ、プレイしてみよう。

絶対に拾えないと思える千両箱でも、よく考えてやると全部拾うことができるのがこのゲームのおもしろさ。わかるまで悩んでみよう。

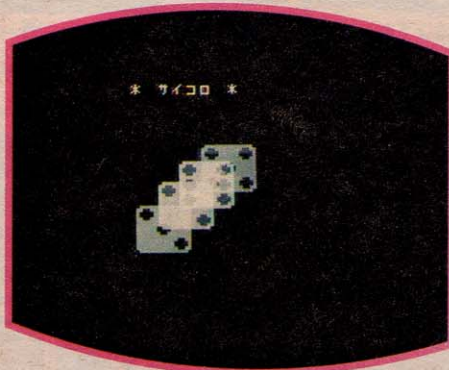
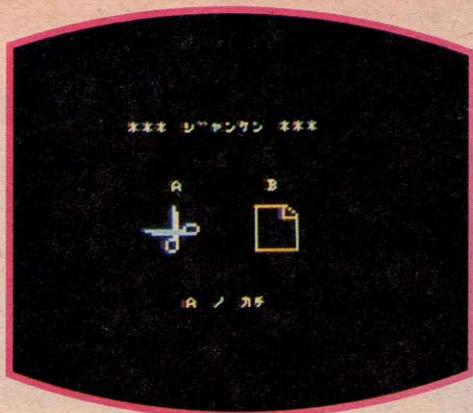
千両箱を全部拾うと4文字のキーワードが表示される。次からはCTRLとPのキーを同時に打って、その後にキーワードを打ち込むと、途中の画面からプレイすることもできる。

一見カンタンそうに見える画面だが、千両箱をとるにはどうしたらいいか。城の壁の古くなったところは拳銃で崩すこともできるというところがポイント。

忍者が追いかけてきたからといって、渡り板に飛び降りたりしたらいっぺんに死んでしまうので、気をつけなくては…。

カギは見つからず、忍者には追いつめられてしまった。だけどどうしても忍者に殺されてしまうのはいやだというとき、CTRLとRのキーを同時に押せば、自殺してしまうこともできる。

迷路はだんだんと複雑になっていき、忍者の追跡は厳しくなっていく。一歩間違ったところへ入ってしまうと、先は行き止まり。忍者の目をくらませながらカギを捜すにはどうしたらいいのか。

パーティをショーアップする

ショートプログラムをつくってみる

MSXゲームパーティはMSXでゲームをするわけだけど、もちろんMSXでできるのはゲームだけじゃない。そこで、パーティをショーアップするために、MSXで「ジャンケン」や「サイコロ」のプログラムを作ってみよう。プログラムは短くてカンタンだから、正確に打ち込んでいけば誰にでも作れる。ゲームの順番を決めたりするのにもMSXを使えば、これはもう本格的にMSXゲームパーティになるのだ。

★おもしろショップ(取材協力店)

	住所・電話番号	営業時間	定休日	グッズ
東急ハンズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町12－18 TEL. 03(476)5461	AM10:00～PM 8:00	第2第3水曜日	プラスチックの馬大¥3,500小2,500スーパーガン¥2,500 ギャラクシーガン¥1,600 タスコの双眼鏡¥25,000コンパス¥4,000 ボクシングのセット¥2,800 メガフォン¥450 ポンポン各¥950 スロットマシン¥2,980 紙ふぶき¥1,000 ミッキーマウスの耳¥1,450 トランペット¥2,000 札束型メモ帳各¥300 こうもり¥380 アイスクリームのキャンドル¥2,500 ソーダーサイフォン¥12,000シェーカー¥2,000 ペーパービールコップ¥220 ワインクーラー¥14,000サラダボール¥3,450 サーバー¥1,180
アウトポスト	東京都港区六本木4－10－11 TEL. 03(408)7513	AM11:00～PM 8:00	日曜日	ベルトポーチ¥2,500 カモフラージュキャップ¥4,200 ヘルメット¥6,500 トラブルライト¥3,800 ツルハシ¥3,800
ヘッドクォーター	東京都渋谷区神宮前1－1－3 TEL. 03(404)4715	AM12:00～PM 8:00	なし	アメリカ軍上着¥7,000 パンツ¥6,500 シャツ¥7,500 ドイツ軍上着¥15,000パンツ¥6,500 ベルト¥10,000帽子¥10,000ネクタイ各¥1,000 ギャルソンキャップ¥2,500
アイビーズ・リーグ玉川店	東京都世田谷区玉川3－17－1 南館地下1F TEL. 03(708)3465	AM10:00～PM 9:00	なし	蝶ネクタイ¥4,500 カーディガン ¥16,800 ¥19,500
サザビー	東京都渋谷区元代々木町49－13 TEL. 03(465)3331	AM10:00～PM 6:00	日曜祭日第3土曜日	バーリントンのプレート各¥1,800 ワーレスのフォーク各¥960 ボリミオリシャンパングラス各¥900
キディランド原宿店	東京都渋谷区神宮前6－1－9 TEL. 03(409)3431	AM10:00～PM 7:00	第3火曜日	クラッカー¥250 紙帽子¥100 ハート付きストロー¥300 おもちローソク¥380 おむすびローソク¥580 パーティフラッグ¥170 スペースフェース¥1,800 ドリル型ツールバンク¥3,800 とんかち¥600 ポーカーチップス¥1,800ルーレットゲーム¥25,000マスク¥3,500 プラスチック製の石¥680 ¥1,800
レイジースーザン	東京都港区南青山3－8－38－102 青山マンション1F TEL. 03(403)9546	AM11:00～PM 7:00	第3木曜日	ラッパ型グラス各¥2,200 ストロー付きグラス各¥1,900 ハーフマスク各¥400 赤のプラスチック蝶タイ¥80ハッピーバースデイの髪かざり¥150 ナプキン¥400
GARAKUTA貿易	東京都千代田区神田小川町3－6 TEL. 03(295)1220	AM11:00～PM 8:00	なし	グラスシェーカー¥9,800 ぶたキャンドル¥450 サングラス¥1,800 赤のめがね¥2,200 イヤーガード¥9,800 黄色ヘルメット¥2,800 カメラ¥12,800ピンク・黄色のモヘアセーター各¥11,000
東亜バッヂ・トロフィー	東京都港区南青山3－18－19 TEL. 03(402)4567	AM 9:00～PM 6:00	日曜祭日	トロフィ¥2,000 カップ¥4,000 楯¥1,700
ビイハウス・INGショップ	世田谷区瀬田4－15瀬田パーク アベニュー4F TEL. 03(707)0650	AM10:00～PM 8:00	なし	パッケージとラッピングを扱ってます。

MSX

ゲームパーティへの招待

```
100 '***** ｼﾞｬﾝｹﾝ *****
110 '
120 CLS:SCREEN 1,3:COLOR 11,1,1
130 KEY OFF:DIM J(2,2)
140 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2
150 READ J(I,J):NEXT:NEXT
160 '
170 FOR J=0 TO 2:T$=""
180  FOR I=1 TO 32:READ D$
190   T$=T$+CHR$(VAL("&H"+D$))
200  NEXT:SPRITE$(J)=T$
210 NEXT
220 '
230 ON STRIG GOSUB 370:STRIG(0) ON
240 '
250 LOCATE 7,3:PRINT "*** ｼﾞｬﾝｹﾝ ***"
260 LOCATE 10,8:PRINT "A       B"
270 A1$="L64T255N"+STR$(A*5+50)
280 A2$="L64T255N"+STR$(B*5+80)
290 PLAY A1$,A2$
300 PUT SPRITE 0,(80,80),2,A
310 PUT SPRITE 1,(140,80),2,B
320 A=A+1:IF A>2 THEN A=0
330 B=B+1:IF B>2 THEN B=0
340 FOR I=0 TO 30:NEXT
350 GOTO 290
360 '
370 STRIG(0) OFF:A=INT(RND(-TIME)*3)
380 PUT SPRITE 0,(80,80),2,A
390 '
400 A1$="L64T255N"+STR$(B*5+80)
410 PLAY A1$
420 PUT SPRITE 1,(140,80),2,B
430 B=B+1:IF B>2 THEN B=0
440 FOR I=0 TO 30:NEXT
450 D$=INKEY$:IF D$<>CHR$(13) THEN 400
460 '
470 B=INT(RND(-TIME)*3)
480 PUT SPRITE 1,(140,80),2,B
490 CA=5:CB=CA
500 IF J(A,B)=0 THEN M$=" ｱｲｺ  "
510 IF J(A,B)=1 THEN M$="A ﾉ ｶﾁ":CB=6
520 IF J(A,B)=2 THEN M$="B ﾉ ｶﾁ":CA=6
530 PUT SPRITE 0,(80,80),CA,A
540 PUT SPRITE 1,(140,80),CB,B
550 LOCATE 11,18:PRINT M$
560 D$=INKEY$:IF D$<>CHR$(13) THEN 550
570 LOCATE 11,18:PRINT "      "
580 STRIG(0) ON:RETURN
590 '
600 DATA 0,1,2,2,0,1,1,2,0
610 DATA 0,0,1,3,F,3F,7F,7F
620 DATA 7B,77,7F,3F,1F,F,3,0
630 DATA 0,78,FC,FE,7F,BB,FD,FF
640 DATA FF,F7,FB,FF,FE,FC,F0,0
650 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
660 DATA FF,3F,0,1,2,2,2,1
670 DATA 80,80,C0,C0,C0,C0,CE,D1
680 DATA F1,FE,C0,C0,40,40,40,80
690 DATA 3F,20,20,20,20,20,20,20
700 DATA 20,20,20,20,20,20,20,3F
710 DATA F0,28,24,22,3E,2,2,2
720 DATA 2,2,2,2,2,2,2,FE
```

170〜210: グー、チョキ、パーのパターン作り

250〜350: 2つのパターンを変化させながら表示同時に音出し

400〜450: 1つのパターンになってから変化させながら表示同時に音出し

490〜580: 勝ち負けの判定と表示

600: 勝ち負け判定用のデータ

610〜720: グー、チョキ、パーのパターンのデータ

プログラム❶ジャンケン

ジャンケンは、画面の両側からグー、チョキ、パーの三パターンが点滅しながら現われる。これを二人がスペースバーかリターンキーを押して止めると、勝ち負けの判定がでる。このとき二人は同時にスペースバーとリターンキーを押してもいいし、一人ずつ、先にやる方がスペースバーを、後にやる方がリターンキーを押してもいい。スペースバーは一人が使うと後の一人は使えないので、かならずリターンキーを押すこと。そしてもしあいこになったら、ふたたびリターンキーを押して、初めからジャンケンポン。

このプログラムは時間によってアトランダムに三つのパターンが出てくるようになっているので、グー、チョキ、パーの三パターンが順番にくり返されるということは絶対になく、画面を見ながら次に出てくるものを予想することはできないようになっている。

プログラム②サイコロ

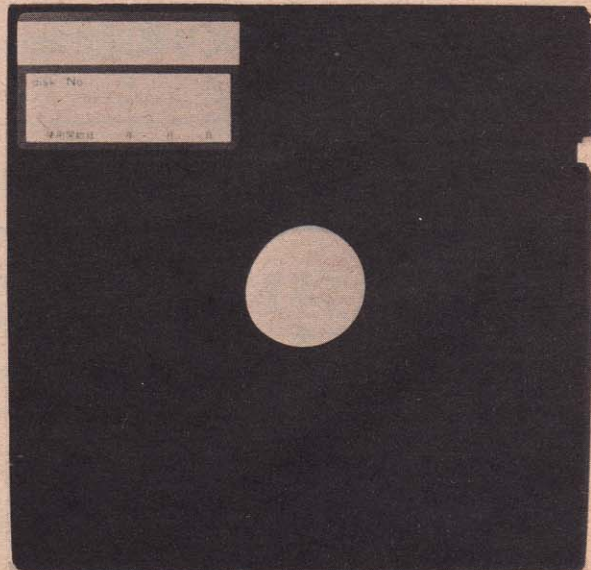
サイコロは、画面の右上か左上にサイコロが現われて、このサイコロが下にころがり落ちることによって目の数が出るようになっている。この目の数を出すときにはスペースバーを押し、もう一度やるときはリターンキーを押す。このサイコロも時間によってアトランダムに目の数が出るようになっているので、一、二、三、四、五、六の六つの数が順番に出てくるということはないようになっている。

```
100 '***** サイコロ *****
110 '
120 CLS:SCREEN 2,2:COLOR 11,1,1
130 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
140 PRESET(90,10):PRINT #1,"* サイコロ *"
150 CLOSE #1:KEY OFF
160 DIM A$(4),X(16),Y(16)
170 D$=STRING$(32,255)
180 MID$(D$,1,1)=CHR$(127)
190 MID$(D$,16,1)=CHR$(127)
200 MID$(D$,17,1)=CHR$(254)
210 MID$(D$,32,1)=CHR$(254)
220 SPRITE$(6)=D$
230 '
240 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 5:READ D$
250  A$(I)=A$(I)+CHR$(VAL("&H"+D$))
260 NEXT:NEXT
270 '
280 FOR I=0 TO 5:D$=CHR$(0)
290  FOR J=0 TO 5:READ D
300   IF J=3 THEN D$=D$+CHR$(0)
310   D$=D$+A$(D)
320  NEXT:SPRITE$(I)=D$
330 NEXT
340 '
350 FOR I=0 TO 8 STEP .5
360  X(I*2)=I*25
370  Y(I*2)=5*I*I-30*I+75
380 NEXT
390 '
400 S=0:D=1
410 A=50
420 FOR I=0 TO 16
430  N=INT(RND(-TIME)*6)
440  IF N=0 THEN C=8 ELSE C=1
450  A$="L16T250N"+STR$(A):A=A-1
460  PLAY A$
470  PUT SPRITE 0,(S+D*X(I),Y(I)),C,N
480  PUT SPRITE 1,(S+D*X(I),Y(I)),15,6
490  FOR J=0 TO 36:NEXT
500 NEXT
510 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 510
520 D=-1*D:S=S XOR 255:GOTO 410
530 '
540 DATA 0,0,0,0,0,1,3,3,1,0
550 DATA 80,C0,C0,80,0,30,78
560 DATA 78,30,0,C,1E,1E,C,0
570 '
580 DATA 0,1,0,0,2,0,3,0,0,0,0,4
590 DATA 3,1,0,0,2,4,3,0,3,4,0,4
600 DATA 3,1,3,4,2,4,3,3,3,4,4,4
```

- 170〜200：サイコロのパターン作り
- 240〜320：1～6の数のパターン作り
- 350〜370：軌跡のデータ作り
- 400〜520：サイコロの表示と音出し
- 540〜600：1～6のパターン作りのためのデータ

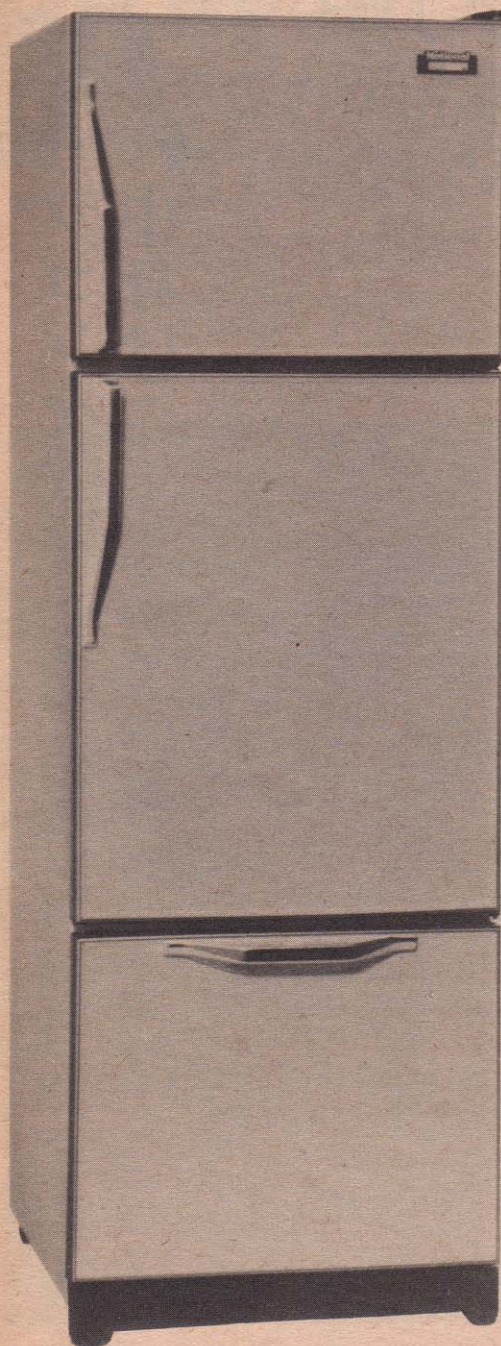
ソフトマン養成講座

本講座は、コンピュータに関するテクニカルな講義ではなく、むしろコンピュータの周辺にあるさまざまな事象について首をつっこみ、考察を加えながらコンピュータと、コンピュータ時代のコンセプトとをキャッチアップして行く講座です。頭の体操として読んで下さい。他のＢＡＳＩＣ入門などの記事と合わせて読むと効き目がさらに増します。

同じ家電製品としてパソコンと冷蔵庫を比べたら、こーなった。

パソコン
MSXパーソナルコンピュータ
決められた手順によって数値演算処理を行う
ROM32Kbyte RAM32Kbyte Video RAM16Kbyte
高68×幅423× 奥行208mm
2.0kg
シルバー(ボディ) ブラック
50／60Hz 30W（最大）
ROMカートリッジの共用·MSX　BASIC· 英、数、ひらがな、カタカナ、カラー16色表示、 8オクターブ3重和音サウンド機能
MSX仕様であれば、どこのメーカーの ソフトウェアでも使用可能
賢いが、人をカッカさせたり喜ばせたり、 不思議な性格である
6万4800円（1g当り約32.4円）

ＭＳＸ資料提供　日本楽器製造(株)
冷蔵庫資料提供　松下電器産業(株)

●MSXって、

パソコンの統一規格なんでしょう?
○そーです。電気屋さんで大々的に売っています。
●電気屋さんで売っているということは、MSXホームパソコンって家電製品なんですかネ。
○面白いこと言いますねえ。しかし、玩具メーカーがつくったパソコンがオモチャとして売られているんだから、家電メーカーがつくったパソコンを家電製品として見つめても間違ってはいません。むしろ、そういう積極的な誤解の方がより新しい遭遇に導くことが多いしね。それに、もうステレオなんかと変わらない値段なんだし、コンピュータだからって特別扱いする方がむしろおかしいともいえるよね。
●フムフム。なるほどね。じゃあ、パソコンを家電製品として解読してみるとどうなるのかナ。
○そーですねえ。てっとり早いのは、他の家電製品とふたつ並べて比較などしてみるのも面白いかも知れないネ。ほら、良くテレビなんか買うときに他社のものと比べて見るでしょ。
●多少ムチャクチャだけど面白そう。ひとつやってみようではありませんか。
○ハイ。上の表を注目しましょう。今や生活には欠くことのできない冷蔵庫とMSXを比べてみました。いかが?
●うん。まず二番目の「能力」のとこね。冷蔵庫の方はよく分かるけれど、パソコンの方は、何だか抽象的な気もいたしマス。たいていの人がここでつまずくのではあるまいか?
○わかります。けれど、これはこれで非常に具体的なんだけれどね。もうちょっとくわしく説明すると、数学的に何らかのモデルをつくって、それをシミュレートするってコト。例えばスケジュール管理のプログラ

冷蔵庫	
種類	3ドア冷凍冷蔵庫
能力	生鮮食品等の冷凍冷蔵
容量	240ℓ
外形寸法	高1700×幅550×奥行560mm
重量	56kg
色	パールホワイト・ワインレッドロイヤル・アボガドグリーン・ココナッツブラウン
消費電力	50／60Hz　90／95W
おもな特長	フリーズルーム・フリーセット棚・ピッタリタイプ・フラットヒンジ
互換性	どこのスーパー、酒屋、八百屋などの生鮮食品・飲料でも使用可能
性格	もの持ちは良いが、やや冷たいところがある。時々ふるえているところを見ると、どうも寒がりのようだ
価格	18万円（1g当り約3.21円）

ムをつくったとすると、それは、コンピュータでスケジュール表というものの機能を真似して、それを能動的に動かすということなワケ。一番分かりやすいのはゲームね。ヘリコプターの動き方もホンモノ通りに動くでしょ。コンピュータってのはノートや本など、ダイナミックに色々なモノの機能を真似できるわけ。楽器なんかもつくれるしね。単なる〝計算機〟ではないのですヨ。

●その次の「容量」は？

○冷蔵庫というのは、どれだけ格納できるかということが問題になるわけだけど、コンピュータは、さっき言ったように、プログラムによって数学モデルをつくりそれにデータを与えて動かして行く。画用紙が大きければそこに描ける絵も大きくなるでしょ。それと同じで、どれだけの量の情報を処理できるかということが表わされるわけです。大体RAM32Kあればたいていの仕事はこなせます。ちなみにROMというのは、BASICなどが記憶されているところで、32Kというのはかなりの豪華版です。

●色なんだけど、家電にしては少ないですねえ、パソコンは。

○そーですね。デザインと色は大切な要素だからね。もっと増えると楽しいですナ。

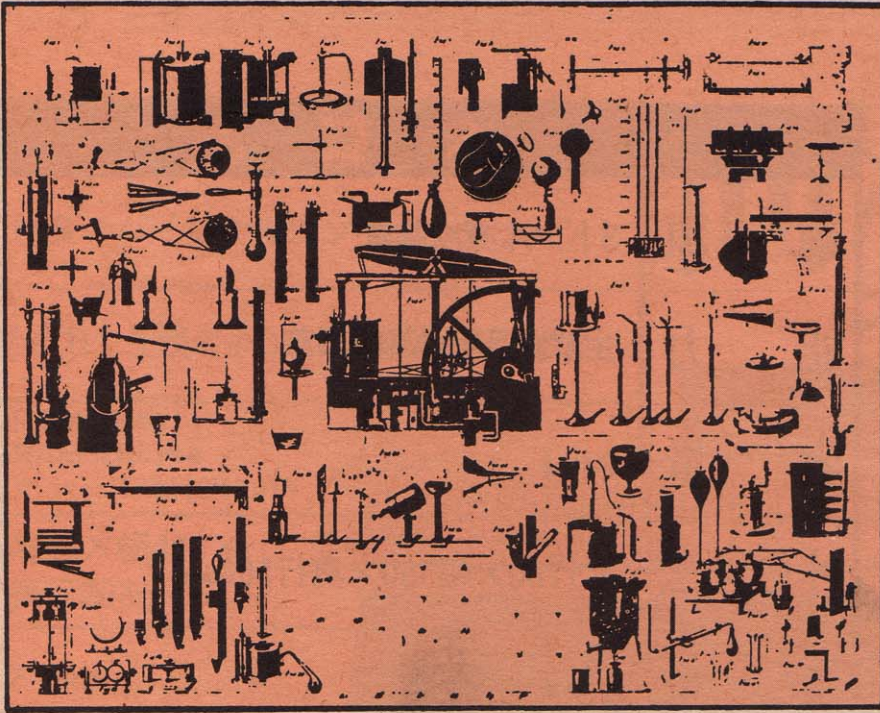
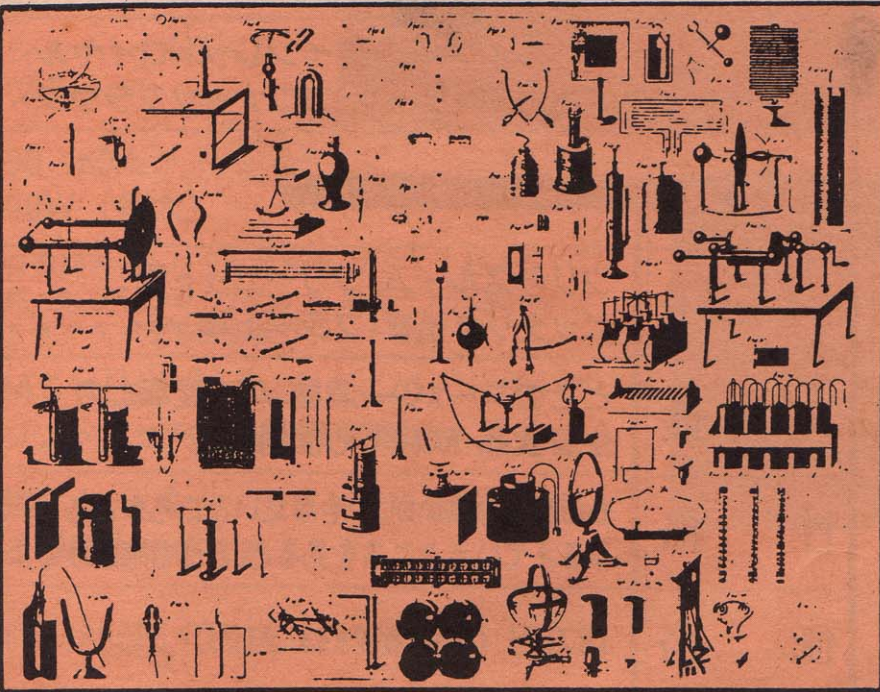
●「おもな特長」は、冷蔵庫がハードウエア側一辺倒なのに対して、MSXはほとんどソフトウェア側で面白い対比だね。さすがコンピュータね。

○うん。でもパソコンのキーボードって、もっと軽く小さくなってヒザの上に乗せて使えるようになるといいんだよな。その辺に期待したいネ。

●「価格」が、1g当りほぼ一〇倍の割合というのは、まさにコンピュータってカンジ。技術集約的！

○パソコンはオモチャだって言うけど、それにしても、すごいオモチャだね、やっぱり。

パソコンを分解(バラ)してみると、中身はこーなっているのだった……!?

(Peter A McWilliams『The Personal Computer Book』より)

← The component parts of a personal computer(PLATE1).

← The component parts of a personal computer(PLATE2).

●ところで、

カタログだけ見ていても、まだ良く分からないところがいっぱいあるんだけど――。

○そうなんだ。パソコンっていわば〝パンドラの箱〟だからね。誘惑に駆られてフタを開けてみたら、災難ばかりドッと飛び出してきた、なんて人も多いしね。

●パンドラの箱の底には、最後に〝希望〟というものが残されていたわけだけれど、パソコンにも希望は残されているのかしらん。

○それはともかく、この現代の〝パンドラの箱〟の、箱そのものについて、もうちょっとくわしく考えてみませう。

●うん。特に、前の頁でやった「能力」のところは、もうひとつ良く分からなかったし。具体的に行きましょう。

○では、また、てっとり早い方法を使ってみましょうか。

●どうするの。

○冷蔵庫とパソコンを分解して見ます。

●なんと!

○ホラ、子供の頃に時計を分解してみたりしたでしょう。

●小2ぐらいのときかな。時計のメカニズムがわかってうれしかったな。

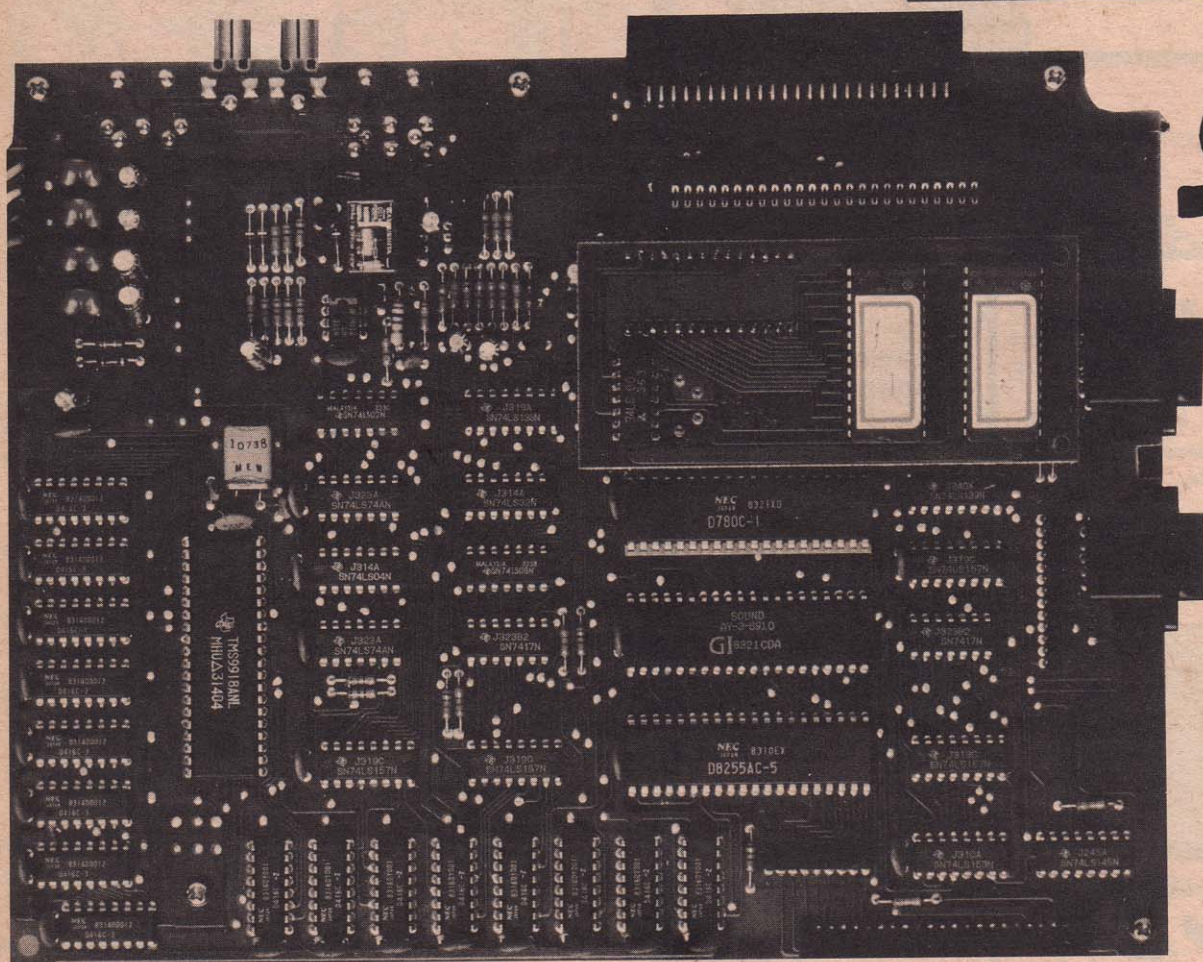
○そういう風に、機械というのは、分解してみると、どういうような仕組みで動いているのかがわかるんだよね。そこで、冷蔵庫とパソコンを分解してみようというわけです。

●そういえば冷蔵庫は、コンプレッサーがあって、冷却装置があって…という具合に大体分かっているんだけれど、パソコン=コンピュータとなると、まったくといっていいくらいわからなくなる。

○では、冷蔵庫は置いといて、パソコンを分解してみますゾ――上の図を見て。

●わっ、何だこれは!

○これは、マクウィリアムズという

機（パソコン）械を分解（バラ）してみても、どーしてこれが計算をするのかは解明できないワケなのだった。

人がコラージュした「パソコンを分解してみると中身はこうなっているのであーる」という図なんだ。(くわしくは、MSXマガジン創刊号参照)パソコンというのは、こういうような、錬金術にでも使っていたみたいなワケの分からない部品がつめ込まれている魔法の箱だというパロディなんだけどね。でも、実際は、左の図のように、ゲジゲジみたいなLSIが並んでいるだけで、歯車もなければカウンターもない。

●何だか、右の図の方が実感が湧きます。

○そうだね。実際のパソコンをいくら分解してみても、どうして計算できるのか解明できないと思うよ。

●うーん。ますますわからなくなってきた。

○そこで登場するのが、ソフトウェアというものなんだ。コンピュータのプログラムを総称してこう呼ぶんだけどね。

●そういえば、コンピュータは、プログラムがないと動かないって言うね。でも、プログラムっていうのも分かるようで、いまいち良く分からない言葉なんだけれど……。

○プログラムという言葉は、ギリシア語に語源があるらしいんだけど、「前もって書かれたもの」という意味らしいよ。

●つまり、コンピュータは、ハードウェアにソフトウェアを与えないと動かない機械なんだというワケだ。

○その通り。では一体どうしてそういう機械なのか？　というと、その秘密は「マイクロプロセッサ」という部品にあるんだ。すべてのもとは、ここなんだネ。

●コンピュータの不思議の謎はすべてそこにある!?

○そう。おしいけどその謎解きは次号でやるから、

お楽しみに！

ソフトマン養成講座のお正月ふろくは、パソコン入門すごろく。遊びながら、お勉強して下さい。

さあ、キミは、バグやエラーの嵐をかいくぐって、栄光のゴールへたどり着けるか!?（なお、初心者の人は、92頁の「用語を知れば恐くない」のところを参照しながらプレイして下さい。専門用語の解説が載っています）

パソコン入門すごろく

遊び方

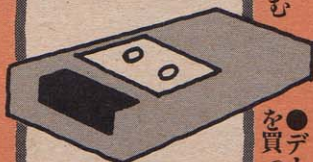
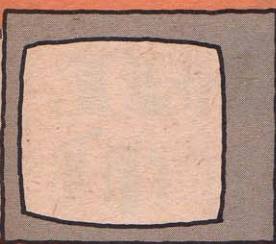
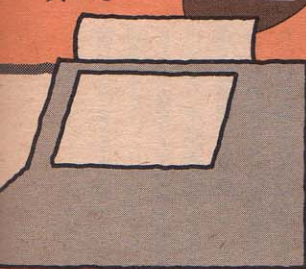
このゲームには、パソコンを買った人なら、誰でも一度は体験する、失敗とか、愉快なことがちりばめられている。

諸君はまず、MSXマシンに家庭用のTVを接続したシンプルな条件でスタートする。途中、ジョイスティック、データレコーダ、カラーモニタ、プリンタ、ディスクの五つの周辺機器を手中にしながらゴールを目指すことになる。ゴールインしたその日から、諸君は立派なパソコン・ユーザーだ。健闘を祈る。がんばってくれたまえ。

クイズ

このクイズは、コース3の最後から二番目のコマの問題です。静かに解いて下さいネ。

ジャガイモから作られるコンピュータの部品は何か

答えは92頁にあります

ゲームの進め方

このゲームは、1、2、3の三つのコースから成っています。まず、1からスタート。「STOP」のコマに入ったらそこで止まって、サイコロをふります。偶数が出たらカラー・モニタ、奇数が出たらプリンタに進んで下さい。
コース2は、カラー・モニタから入った人は、プリンタを買って終了です。プリンタから進んだ人はモニタまでたどり着いて下さい。プリンタとモニタの両方を買うことができたら、コース3のディスクのところへ飛びます。ルールは、すごろくと同じです。

GOAL

●5コマ戻り
SAVE中につまずいてコードを外してしまった。もうダメだ!!

クイズをやる。正解ならばゴールイン。不正解なら3コマ戻り

●1回休み
アドベンチャー・ゲームをやっていたら分からない単語が出てきたが辞書がない。GAME OVER。

●1回休み
ディスケットをモニタの上に置きっ放しにして中味がダメになった

プログラム・コンテストに応募して入賞する。バンザイ!

パパがBASICの特訓をしていてパソコンを占領している

●1コマ進む
アイデアがひらめいた。さっそくプログラミングに取りかかる

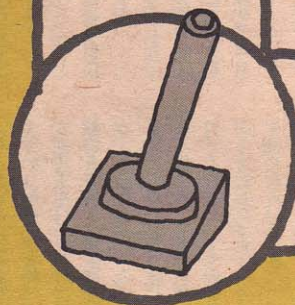
●1コマ戻り
ディスケットをタテヨコ逆に入れ間違えた。全然反応がなくアセった

●ディスクを買った
3

●1回休み
グラフィック機能で絵を描いたが、TVだと余りキレイに見えない

お年玉でジョイスティックを買った

キーボードの配列をだんだん覚えてきた

●5コマ進む

ゲームでハイスコア達成!

●ジョイスティックを買った

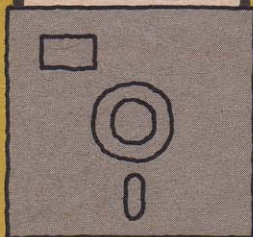
●1回休み
タイプ・ミスをしてしまった

●1コマ戻り
フローチャートを書いてみる。以外とむずかしい

プログラムを作ったが容量不足でRUNしない!

●1コマ進む
家計簿計算のプログラムを作ってママにおこづかいをもらった

●2コマ戻り
⇩プリンタの用紙がない⇧

⇩ゲームをやり過ぎて目が痛い

プログラムのデバックをする。サイコロをふって1が出たら次のコマへ

オリジナル・ゲーム・プログラム第1号完成。まあまあの出来だ

●2コマ進む
ワープロ・ソフトでラブレターを書いた。次の日曜日デートした

●1回休み
データレコーダのLOAD中にリード・エラーが起きた。ボリュームを下げてやり直し

(株)シーガル 代表取締役 **桑山義明**

ルールを守らない子はひっぱたくよ。

都心から少し離れた八王子。ここに本社を持つ株式会社シーガルの代表桑山義明氏は、「誰にでもわかるマイコン入門」などの著書で知られるほか、マイコンショップ、マイコン教室を経営。しかし、そんな桑山氏も実は元サラリーマン。脱サラをしてまでも彼にマイコンをやらせようとした、マイコンの魅力とは何だったのか？　彼にマイコンとの出会い、マイコン観を聞いてみた。

——まず、マイコンとの出会いについて、お聞きしたいのですが、何年ぐらい前のことですか。

5年前ですね。54年の1月に、コモドール(ジャパン)のPET2000っていうのを、あるパーティで見たんですよ。それ以前も、コンピュータそのものには、興味を持っていました。やっぱり、仕事をやっている人なら、誰でも興味を持ってるでしょうからね。私もマイコンを勉強したいなあっていう気持ちは、当然あったわけです。ただし、勉強したくとも、5年以上も前のことで、(コンピュータが)ほとんど大型でしたからね。それと、マイコンのボードが出始めたころでしたから、そのボードを勉強したりなんかもしたんですけど、結局、あれじゃあBASICがあるわけでもないし、全然わかりませんでした。そこで、ひとつのシステムとして、できあがっているもの、つまりパーソナル・コンピュータを、買いに行ったんですよ。これなら、まあ、自分でもできそうだということでね(笑い)。それで、仕事をやりながら何か(プログラムなどを)作ったりなんかしているうちに、興味が高じて、その年の暮れにこの店をオープンしたんです。

——そんなに早く!?　それで、会社はすぐに、おやめになったわけですか。

そうです(笑いながら)。

——その時点で、やって行ける自信が、おありになったんですね。

いや、それはありませんでした。自信はないけれども、動物的カンでね、なんか起こるぞ!　っていう感じがしたんですよ。3年目か5年目かは、わからないけれども、とにかく必ず売れる商品を出すっていう感じはありました。ただ、それがあまりにも早く来たからね、1年後ぐらいから、ワッと騒ぎになり出したから。

——ところで、「シーガル」という店名ですが、これはどういう理由で、おつけになったんですか。

西(順一郎)さんの仲間が、シーガルグループっていうんです。「カモメのジョナサン」から、取った名前なんですけどね。丁度ジョナサンがはやってるころに、できたものですから。あのシーガル(カモメ)みたいに、知的レベルの高い人たちを相手にして、そういう人たちの役立つものをということが、もともとの思想なんです。だから、当初は〝マイコンショップ〟とか、〝パソコンショップ〟とかいう名前そのものも、私としては抵抗あったんですけどね。企業の中で、自分自身の力を高めようと勉強したり、企業を革新して行こうという人たちを対象にした店にしたかったわけですから。その道具のひとつとして、コンピュータがあったと。

——そのシーガルグループですが、どういった集まりなんですか。

もともとは、西さんが、中心になってできたグループなんです。西さんが開発したマネージメント・ゲームという、マトリックス会計を含めた(企業の)教育用ゲームを受けたメンバーの集まりです。いろいろな企業に入っているメンバーで、なんとか会社の中を改革したいと、要するにもっともうかるようにしたいと、そういう気持ちを持っている人たちが教育を受けたわけですね。それで、教育を受けた後で啓発された人たちが、クラブを作ったんです。もう、8年ぐらい前のことになりますね。

——桑山さんも会員だったわけですね。それじゃ、そのシーガルクラブがもとになって、マイコンショップを開いたんですか。

いや、シーガルクラブ自体がもとになったんじゃなくて、その思想がもとになったんですよ。クラブではペーパーのゲームが中心で、マイコンはやってませんでしたから。まあ、今では、私自身、シーガル・コンピュータ・クラブというのを作ってますがね。

——それは、どのようなクラブですか。

会員はだいたい220人ぐらい。平均年齢は36歳ぐらいで、いろいろなメンバーがいます。サラリーマンもいれば、学校の先生だとか、お医者さんだとか、税理士さんもいます。職業的には種々雑多な人たちの集まりですね。マイコンを中心にしたクラブで、八王子のここの(店のあるビルの)5階で発足したんです。毎週土曜日に、5階で会合を開いてるんですが、もう発足して3年目ぐらいになるから、楽に100回は越えてますね。会報も毎月出してます。

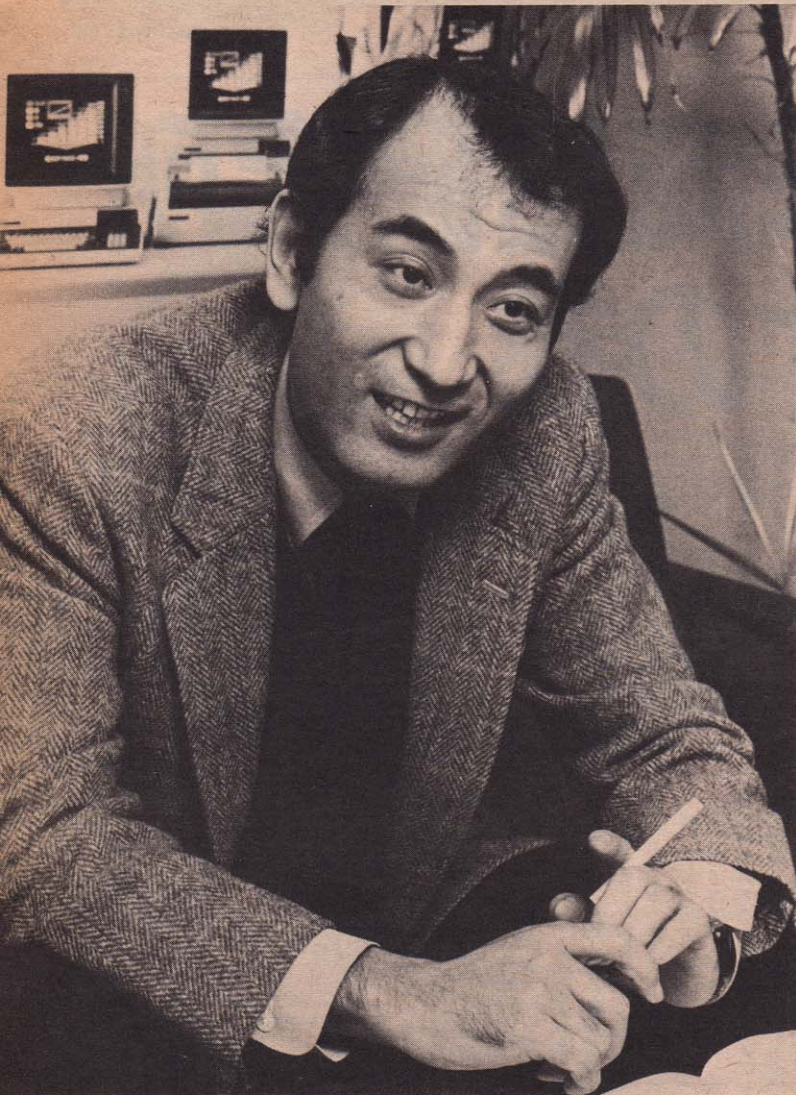
——その会合ですが、どういった形で行っているんですか。

もちろん220人全部が集まれるわけじゃありませんが、だいたい20人から30人ぐらいの会員が毎回来てますね。いつも、テーマを出してそれについて話し合っているんです。別にコンピュータに限らず、自分の興味などの話題を出すようにしてます。

桑山義明(くわやま よしあき)
昭和21年生れ。信州大学工学部卒業。分析機器専門メーカーである日本分光工業(株)で、設計・営業・広報・人事といったセクションを歴任する。
昭和54年(株)シーガルを設立。マイコンショップ、マイコン教室の経営のかたわら、雑誌等で活躍中。著書に「誰にでもわかるマイコン入門」(日本実業出版社)がある。

この土曜日の会っていうのは、クラブのメンバーが講師になります。だから、会員の資格っていうのは、必ず一回は講師をすることですね。このテーマは、趣味の話でも、仕事の話でも、何でもいいんです。我々はコンピュータだけに偏るつもりはありませんから。世の中の情報にも興味を持たなければ、つまり知的情報ですね。それとは別に、外部から講師を招いて月例会も開いています。渡辺先生や西さんにも、講師をしていただきました。クラブは、情報交換の場であって、コンピュータはその道具にすぎない。そう考えてます。だから、うちは、〝コンピュータ命〟っていう感じじゃないですね(笑い)。

——その道具を置く店についてですが、最近、売らんかなという態度のパソコンショップがちまたに増えてますね。どう思われますか。

私自身はコンピュータに価値があるんじゃなくて、コンピュータから生み出される情報に価値があると考えてます。ただし、遊びというのは別ですよ。もちろん、コンピュータも遊びの道具のうちと認めてはいま

⬆若者だけでなく、オジさんたちもシンケンだ。

⬆毎回、講師が変わりいろいろな意見の交換をする(土曜日の会の風景)。

すが、もともとスタートが、ビジネス向けということですから。要するに、生み出される情報に価値があるのであって、その価値を発見できる人でないと、本当は（コンピュータを）使えないわけですよ。

その点、売らんかなの店っていうのは、機械を売ることに対して興味があるわけですよね。だから、我々のアプローチとは全然違うわけです。この機械どうですか？　っていうアプローチなわけですから。我々は、何に使うんですか？　何のためにコンピュータが必要なんですか？　っていうアプローチなんです。もちろん遊びに使うんだったら、それはそれでいいし、あるいは仕事に使うんだったら、どういう仕事でコンピュータを生かそうとしているのか？　ということですね。根本的にアプローチの仕方が違うんです。当然それにからんでくる問題も違います。

我々はコンピュータを使って価値を見つけなければならないから、ただ持ってるだけじゃ全然価値がないわけです。いかに使いものになるかっていうことを、我々はサポートしているわけですね。だから、使いものにならない商品は、お客さんに売っちゃいけない。逆にいえば、買わない方がいいですよっていうお客さんもいるわけですね。別にパソコン・ショップが増えていること自体は、悪いことだとは思いません。ある層が広がるっていうのは、いいことだから。そこにしかないっていうんじゃ、やりたい人もなかなか行けないでしょう。そういう意味では、ここにもある、あそこにもあるという方が、コンピュータを始めるきっかけが増えるわけですから。

しかし、今年から来年にかけて、本当にそれでいいのかっていう問題が出て来ますね。今度はそこに質の問題が問われる。量はもう満足したと、電気屋さんに行っても、デパートに行っても、どこにでもマイコンはあると。そうなると、お客さんや店のレベルアップをどう考えるかが、問題になって来るわけですよ。だからそこに、コンピュータっていうのは本当に使えば使うほどいいものだと、勧めて行く気持ちがなければ。売れなかったらやめてしまえという気持ちでいたら、これは当然やめちゃいますよね。企業だからといって、採算ベースばかり考えていては、どんどん淘汰されて行きますよ。これからはね。

——お客さんのレベルアップという問題が出ましたが、最近のいわゆるマイコン少年については、どのようなご意見をお持ちですか。

何やら、"(少年たちが)マイコンショップ荒らし"といったイメージを抱かれているようですね。しかし、うちの店では、そんなことはありませんよ。今うちのクラブの会長は66歳でしてね。そういう人から、子供まで、興味を持つ対象っていうのは、ものすごく広いわけですね。やっぱりそれだけの魅力がある機械なんです、コンピュータっていうのは。だから、そういうものに興味を持ってやって来る子供には、何の抵抗感もないですし、機械をどれだけ使われたってかまわないですね。

ただ、子供たちにも、ひとつのルールというものを、教え込まなければいけないとは思ってます。そこだけは、きっちりさせないと。だから、子供たちが初めて店に来たときには、誓約書を書かせています。それから機械にさわらせるんです。もちろんお金なんか取ったりしてませんよ。誓約書の内容は、店に入って来るときには、しっかりあいさつしろとか、靴はちゃんとふけとか、使ったら後片付けしろとかといったものです。平気でひっぱたきますからね。集団のルールを守って、機械を使ってるぶんには、何も問題ないから、黙って使わせてます。うちは別に、子供でもうけようとは思ってませんから。子供を対象に商売をしている店もありますけど、私はそれを否定したりはしません。それはそれで、子供に対する接し方があるだろうし。まさか、お客さんひっぱたいたりできませんものね(笑い)。その点我々は、商売うんぬんというより、きっちりとした形をおぼえて、(少年たちに)世の中に出てほしいという方が、優先しますからね。

——最後に、MSXについてのご意見をお聞きしたいんですが。

はっきりいって、私はMSXっていうのは、ゲームマシンだと思っています。あれでビジネスをやろうという人間は、今の段階では、まずいないでしょうから。アプローチの仕方には二通りあると思います。ゲームをやりたい人のためのアプローチと、ゲームを作りたい人のためのものと。現在のMSXのそれというのは、前者の方ですね。やはり、スタートしたばかりですから、目先の機械作りしかないんでしょうけど。その点で、ゲームを作って行こうとするタイプの子供たちが、満足するかについては少し疑問ですね。ただ、層を広げるという意味では、大変良いことではありますが。

それと、もう一つは、キーボードに対する制約をなぜしなかったのかということですね。これからコンピュータをやろうとする子供たちが、初めて触れるキーを、何で標準化しておかなかったのでしょうね。これは非常に大事なことですから。例えば、メーカーによって、カタカナがアイウエオで並んでいたり、JIS配列になっていたりしたのではね。それが統一されなかったのが、残念です。

MSX未来商品研究所 オーディオの巻

●構成スタジオ・ハード

エジソンが、ロウ管式蓄音機を発明してから百年余り。この間、音を出す仕組みは、着実に進化し続けた。円盤型レコードによる音楽の大量複製、ステレオ録音再生、そしてレーザーディスク。

いま、あらゆる情報システムは、最新のエレクトロニクス技術によって、デジタル化が進められている。オーディオも例外ではない。アナログからデジタルの方向へ向かい、より一層Hi・Fi(High Fidelity)になって行く。

また、音楽自体進化している。聴く音楽から、流れている音楽へ。いまや、水・空気と同じ感覚でとらえられている。いわば、衣食住音楽だ。音楽のない生活なんて、ちょっと考えられない。

そこで今回は、オーディオの未来形。どんどん身近のものとなっている音楽が、MSXとこんなふうにマッチさせたらどうかを並べてみた。

まず、コンピュータ内蔵によるオーディオ機器の発展。安価になったマイコンをオーディオに組み込むことにより、コンパクト化、多機能化が進む。

ウォークマン・タイプに代表される携帯式オーディオ・システムが、音楽をより身近なものにした。ショッピングをしながら、お気に入りの曲を聴くなんて、10年前まで想像さえもできなかった。せいぜい読書をしながら、レコードを聴くぐらいだった。携帯式オーディオは、音楽を行動の場に参加させた。しかし、現状で満足してはいけない。より行動の中に、音楽を引っ張って行けるはずだ。

そこで、ヘッドホンCD（コンパクト・ディスク）プレイヤー。ヘッドホンの片方のイヤーパッドが、CDプレイヤーになっている。小型軽量、コードレス！　実に行動的なしろもの。マイコン導入によってこそ、なせるワザだ。その一方では、大きさ据え置きで、機能を増やすことも考えられる。

オール・ディスク・プレイヤーがそれ。フロッピー・ディスクから、レコード、CD、VD（ビデオ・ディスク）まで、ありとあらゆるDISCの再生が兼用できてしまうというすぐれ物。これ一台でパソコンのプログラムデータの再生、旧式のミゾありレコードからレーザー方式のCD、はたまた再生方式の異なるビデオディスクなどなんでもこなしてしまう万能円盤再生機なのだ。

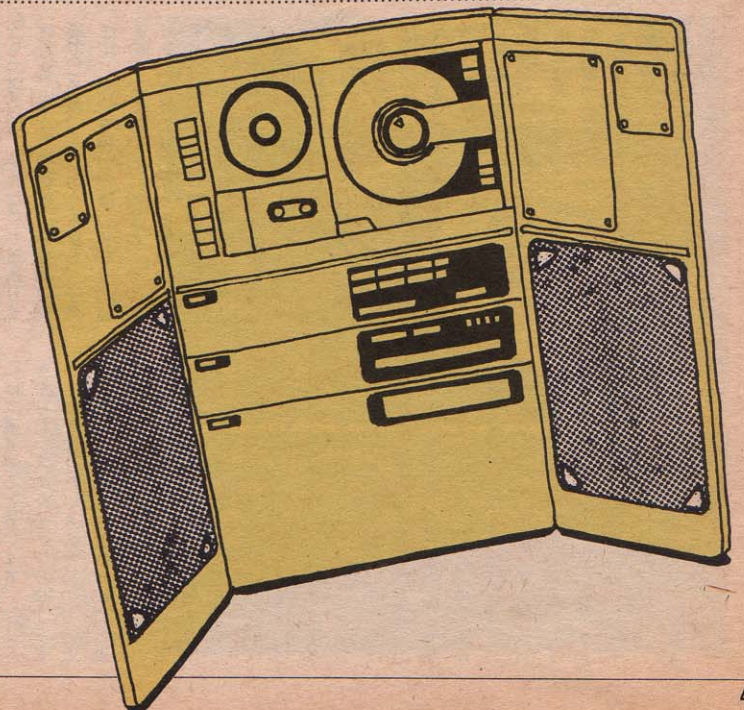
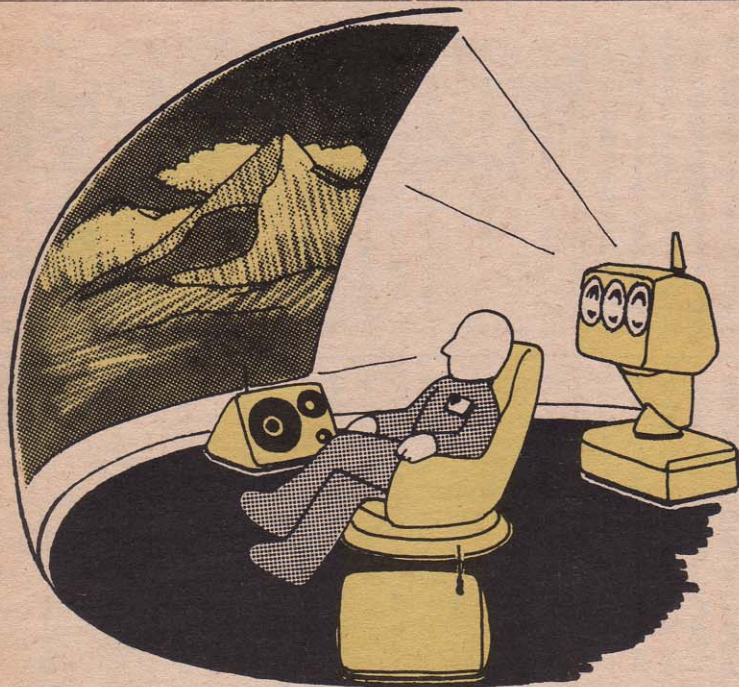
●次に、より生活に密着したオーディオ。すでに住宅メーカーは、リスニング・ルーム備えつけの家を考えている。ダイニング・キッチンやバス・ルームと並んで、音楽を聴く部屋も必要とされているのだ。ニーズにこたえ、リスニング空間がいかに変化するだろうか。

ノン・ケーブル・オーディオは、今までめんどうくさかったケーブルの配線を、全てなくしてしまう。これによって、足下がスッキリした空間ができ上がる。発展型として、電源コードすらなくした、ソーラー・オーディオがある。安全だし、ソーラーを利用すれば、省エネルギーにもなるから、とても経済的。

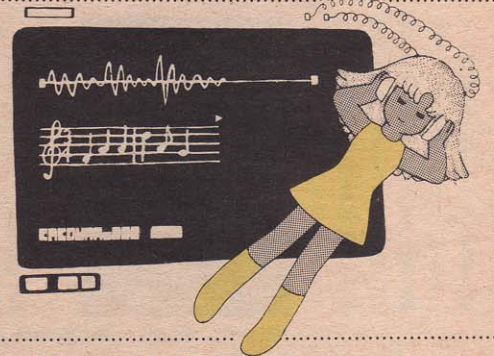
瞬時に、部屋の音響特性を検知、環境に合った最適の音楽を作り出すリスニング・ルーム・アナライザー。どんな部屋に引っ越しても、必ず最高のBGMが流れてくれるというわけだ。

また、リスナーのいる位置に対し、最適の音場を計算して作り出すリスニング・ポジション・コントローラー。つまり、リスナーが動けば、オーディオ機器も移動する。忠実なロボットを思わせる。

そして、極めつきはリスニング・ハウス。身につけたバッジに反応し、家中どこにいても、最高の音楽が流れるというもの。トイレにいようが入浴中だろうが、ごきげんなBGMが期待できる夢のような住宅だ。24時間全てで曲と共になんて、まるでミュージカルの主人公みたいな生活ができる。来客を迎えるBGMも、その人に合わせて用意しておくと楽しい。

さらに、ユニークなものでは、パネル・オーディオ。厚さわずか20ミ

リのパネルの中に、全てのオーディオを組み込んだ画期的省スペース・オーディオ・システム。これの発展型としてフスマ・オーディオがある。フスマの中にはめ込んだもので、日本の家屋事情にフィットしたところがミソ。和室でお茶やお花をやりながら、風雅にBGMを聴ける。

そして音楽がより身近になり、生活の一部となると、聴くものから、するものへと変化して行く。パーソナルな表現のツールとして、音楽が使われるようになる。

入力された音楽がすぐ譜面になって出てくるオート・スコアラー。ギターのコードをコピーしたいと思う人は、そのパートだけの譜面をすぐ手に入れることができる。楽譜を楽器に合わせて出したりすることも可能だ。ピアノのソロの曲でも、それをギター用に直した譜面が出てくる。楽器の練習には、持ってこいのマシン。さらにこれは、音の高低を変えずに、速度だけを変えたり、逆に速度を変えずに、高低だけを変えたりもできる。曲を分析しながら、練習すれば上達も早いだろう。

パーソナルっていう意味では、自分の好みの音楽っていうのは、自分だけの選曲で、オリジナルのミュージックライブラリーにできれば最高だ。ここでコンピュータの学習機能をもったオーディオが活躍する。何げなしに耳にしたラジオの音楽を気にいったら、ポンとボタンを押してやる。それでコンピュータが曲の分類をして、それをくり返すうちに、その人にあった好みのベスト10をプログラムしてくれるわけだ。あとはオートチェンジャーよろしく、オーディオまかせに、ミュージックを楽しんでしまおう。

さらに、大脳生理学の進歩は人間の思考をも、オーディオとドッキングさせてしまう。心理状態に合わせて、BGMを選曲してくれるなんてのも夢じゃない。静かにくつろぎたいときは、自動的に気分が落ちつくようにソフトな音楽を、興奮を求めたい時は、ハードな音楽を、順に、心理状態にあわせて選曲してくれる。そして、この機能がシンセサイザーと組みあわされると、音のイメージをダイレクトにサウンドになおしてくれるオーディオも登場する。楽器を使うなんてまだるっこしいことはしないで直接、バイオリンの音で、このメロディ、いや、激しい嵐の音でこの音楽をという風に、誰でもが作曲家でミュージシャンになってしまえるのだ。

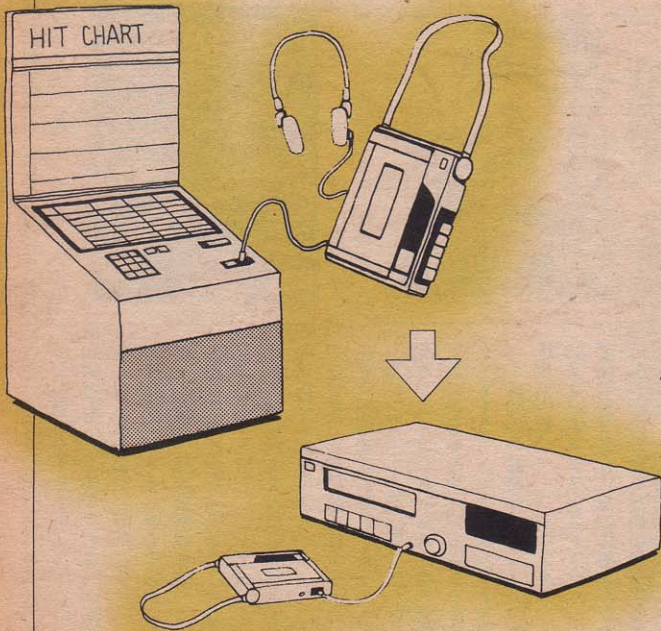
●●

さて、音楽ソースのデジタル化が進むとレコード産業も大きく変わる。レコードやテープはなくなり、音楽は全てデジタル情報となる。レコード産業（この名称自体、意味がなくなるが）は、有線による音楽ソースの切り売りをする。

音楽の自販機ともいえるデジタル・ジューク・ボックス。ウォークマンタイプの小型メモリ装置に、デジタル信号で音楽ソースをうつしかえるもの。高速ダビングが可能。ヘッドホンでその場で聴くもよし、持って帰って、家庭用ダビング・マシンにうつしかえるもよし。

電話で音楽ソースをコピーするシステムも登場。ダビング・マシンを電話器に接続。ミュージック・データバンクに電話し、希望のミュージック・コードをプッシュすると、高速でダビングできる。

また、音楽産業各社は、ミュージシャンを一般公募する方法として、電話回線を利用。電話で音楽ソースを送ってもらい、それを審査するのだ。この方法だと、単期間で、世界中のアマチュア音楽家たちの曲を募集することができる。

ヤマハのMSXマシンに代表されるようなコンピュータとシンセサイザーの結合も現実となっている。ここであげた、オーディオの未来も決して遠いことではないだろう。はたして、どのようなスタイルで、実現されて行くものか。大いに期待しようではないか！

面白あんなこんな情報

海外パソコン雑誌 ひろい読み

アメリカのパーソナル・コンピュータ雑誌の創刊ラッシュはすさまじい。この二年間で少なくとも二〇〇誌、一説では五〇〇誌が創刊されたという。二、三号で消えてしまう雑誌も多いので正確な数は誰にもわからないらしい。日本の大手洋書店に入ってきているのはそのほんの一部だが、それでも各誌とも個性が強くなかなかにぎやかなものである。

何誌かランダム・アクセスしてみると…

「バックウォルドの不満」

人気コラムニストのアート・バックウォルド（訳注・日本でも「そして誰も笑わなくなった」や朝日ジャーナルの連載コラムなどで有名）は「ポータブル・ワープロ専用機が発売されるのを待っている。『メーカーはあれもこれもと欲張りすぎて、結局高い機械を作ってしまう。』とバックウォルドは言っている。『今私が欲しいのはプリンタなしで六〇〇ドルから七〇〇ドル（一四万～一七万円）のポータブル・ワープロだ。普通の学生や教師や物書きにはデータベースや表計算ソフトは必要ないと思う。タイプライタの代りに使える安いワープロが早く発売されないかと期待している。』

現在、バックウォルドは自宅ではイーグルのパソコン、出先ではエプソンHC20・〝ノートブック・コンピュータ〟を使っているという。」

「衝撃の告白」

美しい女性レポーター・エリザベス・フェラリーニは「インフォマニアの告白」という近著の中でデータベース・ネットワークのススんだ利用法についての体験を述べている。

データベースはデート・ア・ベース（デートのベース）に使えるのだそうだ。『（コンピュサーブなどの）ネットワークの電子掲示板を使って友達を見つけることもできるし、電子メール・ボックスでラブレターをやりとりするのも楽しいわ。』

聞くところによるとコンピュータ・コミュニケーションのこのような文字通りパーソナルな利用は急速に広まりつつあるとのこと。」

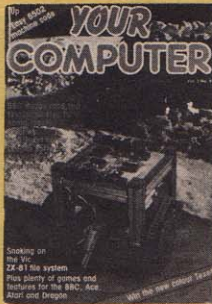
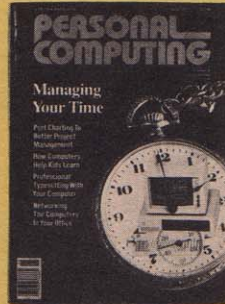
これは**「ポータブル・コンピュータ」**誌より。

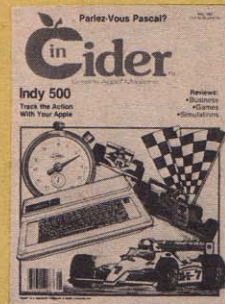
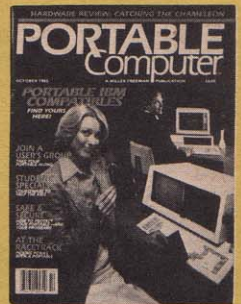
デート・ア・ベースとは苦しいシャレだが、日経パソコン一一月一四日号の「米国はいまテレコンピューティングの時代」にも「お見合いデータベース」の話が出ていた。テレコンピューティングの大手「ザ・ソース」にもこの「お見合いサービス」があるのだそうで、「趣味は何か、どんな夜を過ごしたいか、など四つの質問に答えてこのサービスに参加する。好みの合いそうな相手を探すと、相手の会員番号に電子メールを送ってその後のデートの約束をする。」

パソコンを電話線につないで外部の大型コンピュータや別のパソコンと情報をやりとりするテレコンピューティング時代は日本でももうすぐそこまで来ている。日本版デート・ア・ベースも遠からず登場するでしょうな。

「リーディング・エイド」――視力障害者への福音――

大きな字でなければ読めない視力障害者のための〝ビュースキャン・テキスト・システムが開発された。

エプソンHC20をベースに、文字や図表を最大六四倍まで拡大表示するシステムが開発された。システムはブリーフケースに入れて持ち歩ける大きさであり、弱視者の教育、就職のために大きな助けとなるはずである。難点はまだ高価なことで三七三五ポンドもする。（約一五〇万円）これでは個人的に購入するのには負担が大きすぎる。

問い合せ先　有名書店・洋書売場にお問い合せください。銀座イエナ書店　☎(03)571―2980

これはイギリスの**「マイクロ・コンピュータ・プリントアウト」**誌より。この雑誌はメーカー系の雑誌の多い海外パソコン誌のなかでは珍らしく中立公正、消費者サイドに立った格調高い記事で知られている。**「ジャーゴン徹底解説」**というページもあって本誌の「用語を知れば恐くない」を思い出させます。

「初心者にとってジャーゴン（術語）ほどいらだたしいものはないが、それは必要でもあるし無くす方法もない。この欄の簡単な解説を読んでおくだけでも、少なくともコンピュータのセールスマンがジャーゴンを連発してあなたをケムに巻こうとするのは防げるだろう。」

コンピュータ用語では世界中のビギナーが悩まされているようである。

コンピュータ専門誌ではないが**「ホーム・エレクトロニクス・アンド・エンタテインメント」**も**「テック・トーク」**というコラムでコンピュータ関係の新語をユーモラスに解説している。

「コンピュータリーズ」↓コンピュータ関係者が自分たちの仕事をより高級なものにみせるために使用する特殊用語のこと。

フットプリント（足跡）↓さまざまな付属品を含めたコンピュータ全体の占める面積。パソコンを買ってきて机の上に置いたところ、ノートを置く場所もなくなってしまったときに〝フットプリントが大きすぎた〟などと使う。

ボタンフォビア↓コンピュータ恐怖症の重症な形態。コンピュータを恐れるあまり、プッシュホンやドアベルのボタンさえ押せなくなる。」

「インサイダー」はアップルの専門誌。タイトルのロゴのCの字が喰い欠けリンゴのかっこうをしていてその中に小さくINという語が入っている。また「サイダー（CIDER）」はリンゴ酒の意味。「インサイドにいる人間」の意味のインサイダーとかけてあるわけだ。なかなか凝ったネーミングである。

それに比べて、我が**「MSXマガジン」**は実にストレートかつシンプルなタイトルだ。これもすばらしい。（ほんとかね？）

今月のフェア

●福岡玉屋
「パソコンフェア」
58年12月30日〜59年1月9日
MSX関連機器を中心とした初売りイベント。
福岡市博多区中州3丁目
☎092—271—1111

●マイコン・ベース銀座
「MSX祭り」
58年12月20日〜59年1月16日
MSXハード、ソフト展示即売。
相談コーナー特設。
中央区銀座1丁目
☎03—535—3381

●丸井錦糸町店
「新製品コーナー」
58年11月25日〜常設
各社MSXマシンの展示。MPC—10、ライトペンデモ。
墨田区江東橋3丁目
☎03—635—0101

●西友荻窪店
「MSXコーナー」(仮)
58年11月18日〜常設
松下、ソニー、日立、東芝、三洋、ヤマハ等のマシンを展示。
杉並区上荻1丁目
☎03—393—1151

●西武百貨店池袋店
「MSXフェア」(仮)
58年11月25日〜常設
フェアは上旬で終了。その後、コーナーとして常設予定。
豊島区南池袋1丁目
☎03—981—0111

●東京旭屋書店池袋店
「マイコンブックフェア」
開催期間
59年1月21日〜59年2月20日
理工学書（専門書中心）の中にMSXのソフトを展示・販売、200点位の書籍・雑誌が用意されている。
豊島区西池袋1—1—25
東武エアキャッスル10F
☎03—986—0311

●平安堂書店
「ハッピーMSX」
開催期間
59年1月2日〜1月31日
MSX中心に理工学書のフェアを行う予定。
葛飾区新小岩1—48—1
☎03—655—5988

日米CATV最前線レポート

〝CATV〟——電波によって放送されているテレビと違って、有線ケーブルを通して番組が供給されるテレビの新しい形。生活に革命をもたらす、ビジネスの新しい波……と日本中がフィーバーしている話題のニューメディアだ。

先進国アメリカを見てみると、チャンネル数五〇とか一〇〇という地域も出現している。その中の代表が、次の三局だ。

★HBO（ホーム・ボックス・オフィス）：映画やミュージカル等のエンタテイメントが中心で、アメリカでは映画館でなくCATVで新作映画を見る風潮が生まれつつある。最近では、映画の製作費を負担するほどになり〝ハリウッドを膝まずかせた〟とも称される巨大CATV局だ。

★MTV（ミュージック・テレビ）：音楽中心。ほら、「ベストヒットUSA」でやっているでしょう。ポップスやロックのプロモーション・ビデオ。いつでも好きな時間にそれが見られると、音楽フリークの間で人気上昇中だ。当初は、日本の貸レコード屋VSレコード業界のように著作権をめぐって問題が起こったようだが、今ではそれも解決。MTVで人気を得れば大ヒット確実、とまで言われるようになったからだ。

★CNN（ケーブル・ニュース・ネットワーク）：CATVの帝王と称されるテッド・ターナーが主催する局だ。アメリカ大陸を通信衛星でネットし、一日二四時間、世界中のニュースを休みなく流し続けているCATV局だ。

このCNNが、来年四月からは日本でも見られるようになる。放送するのは、一九七二年以来、英語放送専門に一〇年以上の歴史を持つJCTV（日本ケーブルテレビジョン）だ。現在、東京都内のホテル、外人居住マンションに端末数約二万個を有するJCTVは、ニュース、映画、ドキュメンタリーといった番組プログラムを朝と夜に提供する一方、それ以外の時間は文字によるニュース放送しているのだけれど、ここがCNNの映像通信の映像ニュースとチェンジされるわけだ。

このJCTVが、いま注目をされているのは、従来の山間部やビルの谷間といった電波が届きにくい難視聴地域で発達してきたCATVと違った、〝都市型CATV〟の最先端にあるからだ。

人口密度が高いほど投資効率が高まることは当然だし、お客さん（利用者）が多い都市型の方がCATVのチャンネル数も多くなるということで、乱暴な言い方だけども、これは、秋葉原に電気店が集中しているようなものなんだね。

しかも電電公社が、いま全国的にネットしようとしている光ファイバーケーブルでCATVをパワーアップすれば、多チャンネル化は簡単だし、双方向も実現する。光ファイバーネット都市だ。

それが、ぼくたちの生活にどれほどの変化をもたらすかは分からない。ただ、その先駆としてのJCTVは、英語嫌いの人も、東京のホテルに泊る機会があれば、ぜひ回して欲しいチャンネルだ。

JCTVの現行番組表

JCTV JAPAN CABLE TELEVISION, LTD.
Weekly Program Log
October-December 1983
TV Program in English

秋葉原に勤める某家電店店員が語る、「今年の冬の値切り方」

ボクは東京・秋葉原の某家電ショップに勤める店員さん。今日は、ボクがお客の側にたって、値切り方を伝授しちゃおう。

商品の売り買いっていうのは、やっぱりフィーリング。お客さんと店員の呼吸が見事あったとき、どちらもいい気分になれるわけだけど、実際には、この時、お客さんの方はもっと値切ることができたんだよね。

まず値切りの第一条件は、買う側、つまりお客さんの方が優位にたてる状況を設定しちゃうことなんだ。

たとえば、今欲しいと思った商品があるとするでしょ。そしたら君は、お店に行く前にその商品に対して十分な商品知識を詰め込んでおくんだ。そして次には、目的のお店に入る前に、そこのお店が、どのクレジット会社と契約して、何ていうカードが使えるか確かめておく（たいてい、お店の入口のドアに貼ってある）。でね、買いたい商品のコーナーにいったら、さんざっぱら悩むふりをして店員の注目をさそい、店員が寄ってきそうになったら、目的の商品の前に立って、所在なさそーに、スイッチなんかを押したり、引っこませたりしながら待つんだよね。

「あの……これが欲しいんだけれど……いくらになるかな？……そこをもう少し考えたら……」「じゃこれにするけれど、赤い色のやつくれる？（メーカーで赤色は作ってないのは調査済み）……えー！ないの?!しょうがないなー、この色でいいや。ところで〇〇のカードは使える？（使えない）……ガビーン」「電車代

考えるときっかり○○円（値切った価格のさらに5%引き）しか払えないけど」……というような感じで、20%引きが35%引きぐらいになるまで頑張る。

そしてとどめが、商品を包み終え、お金を払う時に、「そういえばこれは、○○がないとだめだけれど、○○を付けてくれる?!」と一押し。すると店員さん、半ば顔をひきつらせながら「○○はつけられないけれど、××なら内緒でつけますよ、まいったね」……っていう具合で商談成立。

今回はいじいじした値切り方の秘法を教えたけれど、あくまで限度をわきまえて。本当は極めつけの方法があるんだけれど、これは言えない。ボクでさえ困っちゃうもの。

もし、ボクのところに、今教えた方法で値切ってきたら、運が良いね。もう5%引いてあげよう。

値切られる方も気持ちよく値切られたい。うまい方法を考えて、値切りにきてね。待ってるよ!

未来の机――インテリジェント・デスク

インテリジェント・オブジェクトという言葉を御存知だろうか。そんなの聞いたことないという人が多いかもしれない。これは一言でいえば、すべての無機物にコンピュータが入るということだ。例えばEFI・EGIと呼ばれる車の電子燃料噴射装置（キャブのかわりに高圧ポンプでガソリンをシリンダーに噴射し、その噴射量とタイミングをコンピュータで制御する）や、コピーマシン（拡大・縮小や同じ原稿から何枚もコピーをとっている途中で割り込みができる）などがある。このインテリジェント・オブジェクトとは、三つの要素から成り立っている。一つは環境認識部、つまり音や匂いや煙などを感じるセンサーである。二つ目はコンピュータに付き、コンピュータで、センサーから入ってくる情報をもとに判断する。三つ目はコンピュータに付いた動作部、例えばモーターに、指令を出してその道具を動かす装置である。これを全部、コンピュータが行なう。人間がいちいち指令を出さなくてもいいわけだ。

そこで、このインテリジェント・オブジェクトのデスク版といえるものが、小泉産業の学習机に付く「KCX―一一〇」。愛称「つくピタセンサー」だ。これは、超音波センサーが人物を感知すると自動的にライトが点灯し、机から離れると20秒後に消えるというもの。まだまだ知的物体というにはほど遠いカンジだがインテリジェント・オブジェクトへの一歩を踏み出したと言っていいだろう。これの応用として人が部屋に入ると部屋の灯りが自動的につくとか、座ろうとするとスーッとよってくるチェアーなども考えられる。また、〃ハサミ〃とか〃ノリ〃とか言うと音声識別センサーでそれらが入っている引き出しがガバッと開くとかね。

何から何まで機械が、コンピュータがやってくれる。インテリジェント・オブジェクトとは、人間の欲望を満足させる代用機だと言えよう。それでは人間は一体、机に向かって何をするのだろうね。

問い合わせ先
小泉産業
☎0720(74)0222(代)

トランプ革命――SIXTED PLAYING CARDS "ゾネット"

誰でも知っているゲームと言えばまずトランプがあげられるでしょう。このトランプ、スペード・クラブ・ハート・ダイヤと四種類のマークがあることは御存知の通り。

スペードは王様・軍人、クラブは農民、ハートは僧職、ダイヤは商人を表わしています。さてこの歴史はというと、今から三〇〇〇年前にインドで使われていたタロットカードがルーツと言われています。一三世紀から一四世紀にかけて、聖地エルサレムを奪還しようとして遠征した十字軍がヨーロッパへ持ち帰ったらしい。そして、一四〇〇年代に現在の四種類の組札によるトランプがイギリスを中心にヨーロッパで大流行となりました。

この歴史あるトランプに今、従来の四種類のマークに新たにクロス、メープルという二種類を加えたシックスストトランプ、ソネットが誕生しました。今までは各一三枚×四の五二枚一組でしたが、ソネットは一三枚×六の計七八枚で一組。今までのトランプと同じルールのゲームはモチロン、ソネットのために新しく考案されたゲームも楽しむことができます。ゲームに参加できる人数も増え、あなたのアイデアで新しい遊び方が生まれます。現在、ソネットのための新しいゲームのゲーム集を出版する予定とか。

また、トランプというどれも似たようなデザインですが、このソネットは水田秀穂氏のイラストで斬新なデザインがなかなかのスグレモノです。

パソコンのゲームソフトの中でも、麻雀と並んで人気のあるゲームが、ポーカーなどのトランプもの。カードが増え、ルールがより複雑になるにつれて、考える楽しさも倍増する。より面白いゲームを誰かプログラミングしてくれないかしら。

問い合わせ先　コスモス企画　☎0472(31)6705

HARD News
ハードニュース
寒〜い冬は、お部屋の中でひたすらパソコン。
撮影協力・・スキーショップ「ジロー」

←富士通から販売されている"FM−7"。人気マシンのひとつ。

FMユーザー、富士通ファン待望のMSXマシン〝FM−X〟が発売された。FM−7とつなげることを意識したユニークな設計思想。他のMSXとはひと味もふた味も違っているゾ！　FM−7とコーディネイトした本体。斜めに入ったスリットがアクセントになって、全体のイメージを引き締めている。〝FM-X〟を卒業したらFM−7にグレードアップなんてのもいいかもしれないね。

FM−Xなら友だちづき合いできるゾ！

MSXという統一規格ができて、喜びはしたもののチョッピリ不安に感じたのは、昔からのパソコン所有者じゃないかな。ソフトが共通になったのはいいけど、PCやFMのソフトの供給が止まってしまったのでは大変だからね。

新しく富士通から発売された〝FM−X〟は、そんな不安を吹き飛ばしてくれる。単体として使うとMSX仕様のパソコン、FM−7と接続するとお互いに機能増大といいことずくめ。キミがFMユーザーなら買うしかない。

〝FM−X〟にはRFモジュレータの他に、8ピンのRGB出力もついている。輝度調整の関係で表示色が8色に限られてしまうのは残念だけど、RF出力とうまく使い分けると利用価値が大きい。プログラム中は文字の鮮明なRGB出力で、ゲームには色のきれいなRFとかね。

ROMカートリッジスロットは右側面に一つだけど、左側面には60ピンの拡張バスが装備されている。富士通では、16Kバイト拡張RAM付きプリンタインターフェイスボードを計画中で、この拡張バスに接続することにより使用できる。

FM−7との接続もこのバスを通して行う。プリンタやCRTなど、FM−7の周辺機器を〝FM−X〟からコントロールできるので、今までのマシンが有効に使えるね。

12月10日発売（49，800円）

■⬆指先に馴染むキートップ。タイプミスがぐ～んと減る。

■⬆キーボードはひらがな対応のＪＩＳ配列を採用。

■⬆斜めに切られたスリット。デザインが引き締まる。

キーボードはフルスペース。キヤノンV-10

家庭用テレビにつなげるコンピュータだから、あまりカタヒジはらないものがいい。こたつの上にメカニックなマシンじゃ似合わないからね。みかん片手にキーボードを叩く、そんな気軽さがウレシイキヤノン〝V－10〟。話題集中のMSXマシンに、またひとつ気になるニューフェイスが登場した！

だれもが目を止める、洗練されたデザインのMSXマシンは、キヤノンの〝V－10〟だ。ユーザーフレンドリーな丸みをおびた外観。大きくて使いやすそうなファンクションキー。オレンジ色のマークが印象的なカーソルキーなど、キーボード恐怖症なんてどこかへ飛んでいってしまいそう。

もちろんキーボードに慣れ親しんだ人にも満足いくように、JIS配列の本格派キーボードを採用。リターンキーやファンクションキーのスペースが広く配置されているので無駄がない。

キヤノン〝V－10〟でおもしろいのがカートリッジスロット。従来どおりの本体上面のスロットに加え、側面のフタを開けると二つ目のスロットが。

拡張RAMパックや漢字ROMなど、一度差したらそのままといったカートリッジを使うのに便利だね。ちなみに本体内蔵のRAMは16Kバイト、実力にあわせて拡張してほしい。

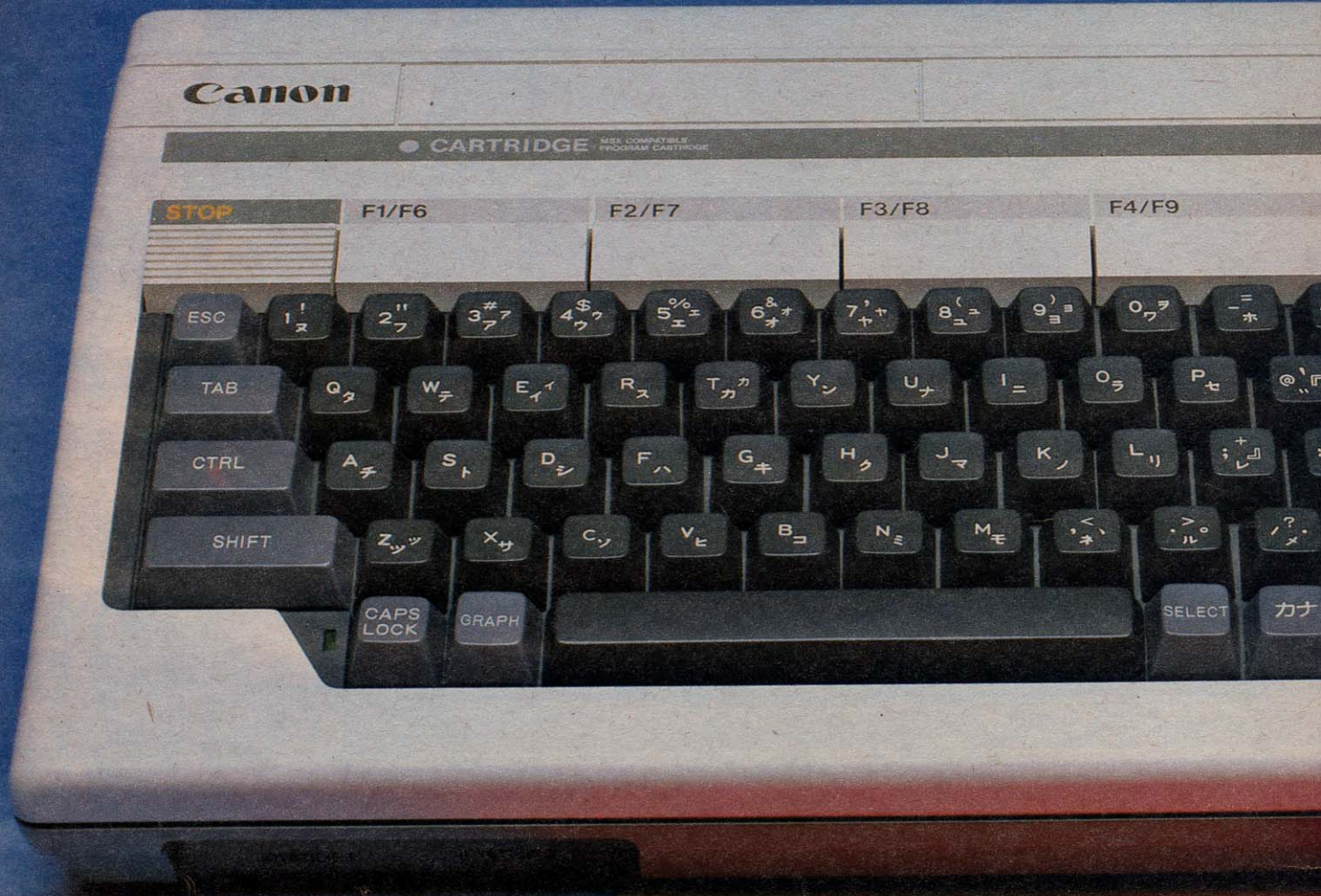
MSXでは標準装備といっていいほど普及したRFモジュレータも内蔵、プリンタインターフェイスまで付いて拡張性バツグン。システムアップを考えているボクたちには、なんともうれしいマシンだ。これなら日本語ワープロやビジネスへの対応も簡単にできそうだね。

バランスのとれたデザインと優れた拡張性を備えたキヤノン〝V－10〟。なかなかのおススメものです。

12月10日発売（54、800円）

⬆プリンタインターフェイス内蔵。右はカセット端子。

⬆手前に2つのジョイスティックのポート。右がキヤノン

⬆左側面のフタを開けると、第2スロットがあらわれる。

↑ユニークなカーソルキー。オレンジのマークが目立つ。

↑左から音声、映像端子。右はＲＦモジュレータ。

↑本体上部に設けられたＲＯＭカートリッジスロット。

一日ごとに多様化するニューメディア時代。ビデオの保有率も20%をとうに越え、"一家に一台"も目前だ。そんなビデオやビデオディスクをコントロールしてしまおうというのが、ビクターのAVパソコン"HC-6"。オーディオ、ビジュアルの分野では定評のあるビクターだけに、その機能には大きな期待が寄せられている。HC-5に続いて、HC-6を紹介しよう。

AVパソコン第二弾、ビクターHC-6

12月に発売されたビクターAVパソコン"HC-5"の性能をさらに向上させたのが"HC-6"。

基本設計はそのままだが、高度な使用にも対応できるよう32KバイトRAMを標準装備している。キーボードのストロークの長さもフルに生かし、打ちやすくなっている。性能、外観ともに"HC-5"の上をいく高級感あふれるマシンに仕上がった。

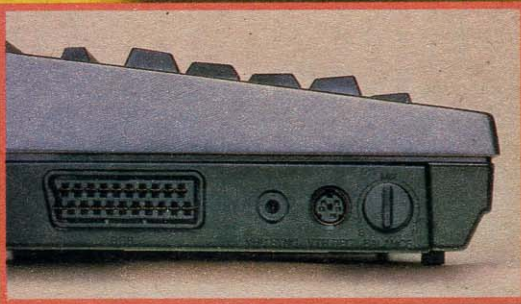
本体下部の60ピンスロットに"スーパーインポーズアダプタ"を接続すると、VHS、VHDとコンピュータ画面との合成も可能になるわけだ。スーパーインポーズアダプタにはRGB出力もついて、なんとお値段が20,000円という安さ。もちろん、"HC-5"にも使用できる。キャプテンシステムなどでも採用された、EIAJ規格の21ピンコネクタだから、ニューメディア対応のテレビとダイレクトに接続できるのがミリョクだ。

スーパーインポーズされた映像は、VTR出力端子を通してビデオに録画できるから、自分だけのオリジナルライブラリーをつくることだってできる。

そのほか周辺では、データレコーダ(スピーカー付)が19,800円、ジョイスティックが3,500円。

いずれも入手しやすい値段になっている。

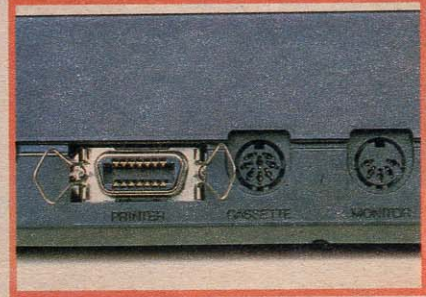
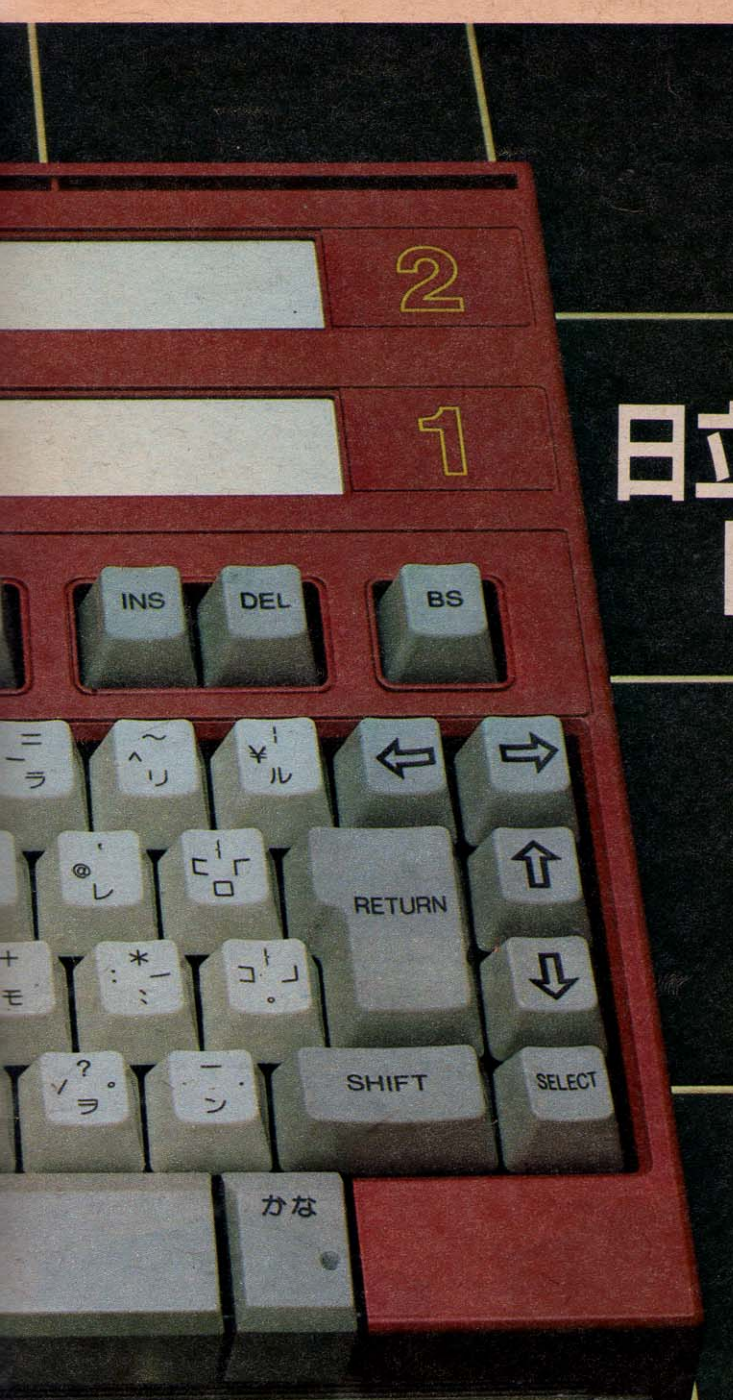
コンピュータと映像のクロスオーバーを目指すキミにピッタリのマシン。発売が待ちどおしいね。

1月21日発売(64,800円)

⬆左から順にRGB、VHDSYNC、V̇TR、BALANCE。

⬆サーチ機能内蔵のパソコン専用データレコーダ。

⬆噂のスーパーインポーズユニット。(20,000円)

⬆吸盤がついて操作性が上がったジョイスティック。片手でOK！

⬆本体右側のジョイスティックポート。

⬆左から順にプリンタ、カセット、コンポジット。

日立のMB-H1の姉妹機として発売されるのがMB-H1E。MSX仕様のパーソナルコンピュータ「H1」シリーズを強化をはかるとともに、コストパフォーマンスを目的につくられている。ボディはおしゃれなトラッドレッド。女のコにはぜひおススめしたいマシンのひとつである。
「MB-H1」は初心者あるいはビデオ端子のついてない一般の家庭用テレビ保有のユーザー向け、「MB-H1E」はビデオ端子付きテレビ保有者向けとして販売されていく。

日立MB-H1の姉妹機 MB-H1E登場!

以前紹介した日立〝MB-H1〟の姉妹機として登場したのが〝MB-H1E〟。それも価格をぐ~んと下げた54、800円で売り出すというから見逃せない。

そこで気になるのは、どこでコストパフォーマンスをはかったかということ。MB-H1Eは、MB-H1に採用したユニークなスピードコントロールやプリンタ端子をはじめ、コンパクトフロッピーディスクや日本語ワープロに対応する2スロットのROMカートリッジスロット、本格的なシリンドリカルステップスカルプチャー形キーボード、ポータブル化を考慮した分離型電源ユニットなどの機能は残し、RFコンバータや初心者用の内蔵ソフトなどの機能を外すことにより普及価格を実現したのである。

また、今後はMB-H1は初心者あるいはビデオ端子のついてないテレビ保有のユーザー向けの高級機として、MB-H1Eはビデオ端子付きテレビ保有のユーザー向けとして販売し、幅広い需要に応えていこうというもの。

デザインはA4サイズのコンパクトボディに、引き出し式キャリングハンドルがついたH1と同じもの。カラーはトラッドレッドとちょっとおしゃれっぽい。

電源は、H1同様本体着脱式の電源ユニットを採用し、将来のポータブル化を考慮しているのも特徴。

日立サイドとしては、MSX仕様のパソコンの出現により急速にそのニーズも多様化するものと予測している。

家庭用テレビ受像機にしても、ニューメディア対応としてビデオ入力端子を標準装備するものが増加しつつあることは間違いないですからね。まさにニューメディア時代のパソコンだ。

1月21日発売(54、800円)

←H1同様、キャリングハンドルが画期的。まさにヤング向けのプレイメイトパソコンだ。

↑左から、プリンタ、オーディオ、ビデオ出力

↑左から、ジョイスティック、カセット、スピード変換

MSX-BASIC入門講座 第2回

"コンピュータ、ソフトなければただの箱"なんて言葉があるように、ソフトウェア(プログラム)がないと何もできない。それこそ"床の間の置物"か"漬物の重し"になってしまうね。MSX-BASIC講座第2回は、いよいよそのプログラム作りにかかるゾ。マシンのある人はマシンを、ない人はイマジネーションをフルに働かせてプログラムを勉強してくれ。

ダイレクトモードとプログラムモード

プログラムの話しに入る前に覚えて欲しい言葉に"ダイレクトモード"と"プログラムモード"がある。ダイレクトモードは直接モードとも呼ばれ、コマンドを直接打ち込みリターンキーを押すことで実行される。メインRAMには記憶されないので、くり返し実行することは不可能。また複数の命令を同時に扱うこともできない。とまあ難しいことを書いたけど、早い話が前回覚えたPRINT"MSX" RETURNが直接モードにあたるんだ。

プログラムモードは間接モードとも呼ばれてきる。これが俗に言うプログラムで、ボクたちがマスターしようとしているモード。行番号に従って順序よく命令をクリアしていくプログラムは、いかにもコンピュータが動いているという印象をボクたちに与えてくれる。コンピュータをただの箱でおわらせないためにもガンバルゾ!

プログラムをつくるには

プログラムと一口にいっても、在庫管理や給与計算などのビジネスユースから、ゲームプログラムのようなものまでさまざま。どんなプログラムをつくるにしても、コンピュータに何をやらせるか決めることが大切。プログラミングの最中に頭の中がグチャグチャになるからね。これはBASICやコンピュータの知識の問題ではなく、考え方の問題なんだ。コンピュータは論理的なものだから、手順よく命令を整理しなくちゃね。

写真1

今回は次のようなデザインを描いてみるゾ。一見すると複雑なこの図形も、順序よく一つ一つステップをふんでいけば難しいことはない。大切なのは、自分で一つ一つキーをたたいて体験してみることだ。MSXはこれまでのパーソナルコンピュータにくらべ格段に安く、ラジカセなみの価格で手に入る。実際に触れてみて気に入ったものを買ってくれ。頭で想像する以上の素晴しい世界が広がるゾ!

線をひいてゝる

さっきのデザインは四角形を拡大しながら並べて描いたもの。当然ながらモニタ画面に線がひけなくてはできないね。プログラミングの第一歩として線をひくことを覚えよう。

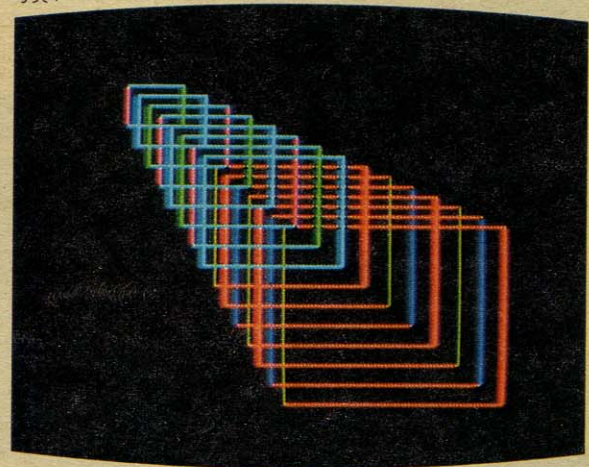



写真2をみてくれ。これが線をひくためのプログラムだ。「ワッ難しいもうダメダ!」なんていわずに、リストどおりに打ち込んでくれ。

プログラムを打ち込む前にNEW RETURNの順でキーを押すこと。これはNEWという命令で、現在コンピュータの記憶装置の中にあるすべてのプログラムや数値をクリアしてカラッポにするものだ。キミのコンピュータが電源スイッチを入れてすぐの状態ならば、コンピュータはまだ何も記憶していないから、NE

写真2

MSXパソコンを用意してください。このマシンは、National CF-2000キングコングです。

写真3—1

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Mic
12431 Bytes free
Ok
10 CLS:COLLOR■
```

写真3—2

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Mic
12431 Bytes free
Ok
10 CLS:COL■
```

写真3—3

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Mic
12431 Bytes free
Ok
10 CLS:COLOR 15,1,1■
```

W命令は必要ない。ＢＡＳＩＣのゲームで遊んだ後は、プログラムがコンピュータの中に残ったままなので、ＮＥＷを打ち込んでくれ。そのままプログラムを打ち込んでいくと二つのプログラムがまざってしまうことがあるんだ。新しいプログラムを打ち込むときにはＮＥＷを忘れないようにしてくれ。

いよいよプログラムを打ち込む。写真2のようにプログラムの内容を表示したものをプログラムリストと呼んでいる。プログラムリストの左端をみると、10、20、30、と番号がついているね。これは行番号といって、プヨグラムの実行の順序を表わしているんだ。このプログラムの場合だと10→20→30の順で命令が実行されていくってことだね。プログラムはこの行ごとに打ち込んでくれ。

10スペースCLS：COLOR～RETURN

スペースを空けるにはいちばん下にある細長いキー。アルファベットは普通のタイプライタと同じ配列になっているから安心だね。一つの行をまちがいなく打ちおわったら、おもむろにRETURNキーを押そう。このキーを押すことで、その行全体がコンピュータの記憶装置（メモリ）の中に記憶されるんだ。RETURN キーを押さなければ、いくらモニタ画面の上に表示されていてもメモリには記憶されないので注意してくれ。

RETURN を押す前にその行の打ち間違い（タイプミス）に気づいたら、どうやって直せばよいだろう。キーを押した直後、ミスに気づいたらＢＳキーを押す（写真3参照）。カーソルが一つ左に移動し、間違えた文字を消してくれるゾ。カーソルとは画面に表われる小さな四角形のことで、次に打ち込んだ文字が画面のどこに表示されるのかを示してくれるんだ。

一行打ち込んだら次の行も打ち込もう。

20 ＬＩＮＥ (20，20) － (70，20) RETURN

カッコはSHIFTキーを押しながらキーを打ち込むと表示されるゾ。

30 ＧＯＴＯ 30RETURN

これで一応プログラムを打ち込むことができた。

すぐにでもプログラムを動かしてみたいけど、ちょっと待ってくれ。正しく打ち込まれたかどうか確認してみよう。

プログラムの内容をみる命令は、ＬＩＳＴ(リスト)という。

ＬＩＳＴ RETURN

とキーインすると、今打ち込んだプログラムリストが表示される。打ち込む時には小文字でも、リストをとるとコンピュータが自動的に大文字に変換してくれる。タイプミスがないかよく確認してくれ。もし間違いをみつけたら、カーソルを間違ったところまで移動して打ち直そう。カーソルを動かすためのキーはキーボードの右側にある。打ち直したあともRETURNキーを忘れずに。修正したことがコンピュータに伝わらないゾ。

プログラムを動かすゾ！

慣れないキーボードと格闘すること二十分。いよいよ記念すべき第一号プログラムを動かしてみよう。プログラムを動かすための命令は〝ＲＵＮ〟。走るって意味だ。

ＲＵＮRETURN

と打ち込んで、写真4のように線が引かれればまずは成功。これだけではおもしろくもなんともないけど、より複雑な図形を描くためのーステップだからおろそかにしないでくれ。プログラムの実行を終わらせるには、CTRT キーを押しながらSTOPキーを押すこと。Break in 行番号と表示されて、ダイレクトモードにもどる。

プログラムの内容がどんなものか調べてみよう。スクリーンとかラインとか打ち込んだので、大方の見当はついたかな。

一行目の命令は絵を描く準備をする命令だ。前回でも触れたように、ＭＳＸ-ＢＡＳＩＣでは文字を書くモードと絵を描くモードは別になっているんだ。それぞれテキストモードとグラフィックモードって呼ばれているからわかりやすいね。ＭＳＸ-ＢＡＳＩＣでは特に指示しないかぎりテキツトモードになっているから、絵を描くにはグラフィックモードにしなければならない。ＳＣＲＥＥＮ2というのは、グラフィックモードに切り換える命令なんだ。

二行目をみてみよう。ＬＩＮＥとかいてあるから線をひく命令らしいけど、カッコや数字やらが何を意味してるかわからないね。この数字は線をひく位置を示しているんだ。

ＭＳＸ-ＢＡＳＩＣのグラフィックモードでは横256個×縦192個の約5万個の点を紙み合わせることで絵を描く。このぼう大な点の中から任意の点を指定するには横0～255、縦0～191の座標で決めてやればいい。

線をひくためのＬＩＮＥ命令は次のような型で使う（図2）。

線の両端をそれぞれ（横、縦）のようにして指定してやると線がひけるんだ。さっきのプログラムだと横20、縦20の点から横70、縦20の点にむかって直線をひくってことだね。線のはじめとおわりの座標を変えると、さまざまな直線がひけるゾ！

さて最後に三行目。今は詳しく説明しないけど、この行がないとどうなるか試してくれ。

30 RETURN

と入力すると三行目が削除される。この状態でプログラムを動かすと、線をひくと同時に画面が消えてしまうね。これを防ぐのが三行目の役割

写真4

MＳＸ-ＢＡＳＩＣではカラーが16色使える。そこで今のＬＩＮＥ文にカラー命令を加えてみよう。二行目で座標を指定した後に ,8 を打ち込んでくれ。プログラムを実行すると赤い線がひかれたね。数字を変えてやるとさまざまな色になるゾ。カラーコードの対応は次のとおり。どんな色になるか試してくれ。

図3　カラーコード表

0	透明	8	赤
1	黒	9	明赤
2	緑	10	黄
3	明緑	11	明黄
4	暗青	12	暗緑
5	明青	13	紫
6	暗赤	14	灰色
7	水色	15	白

図1　0　よこ　255

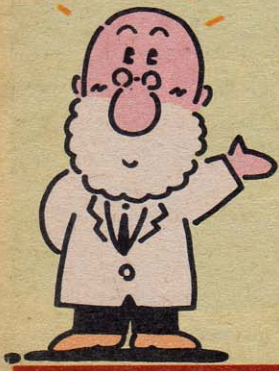
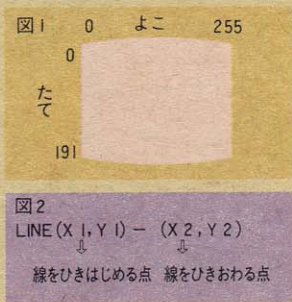
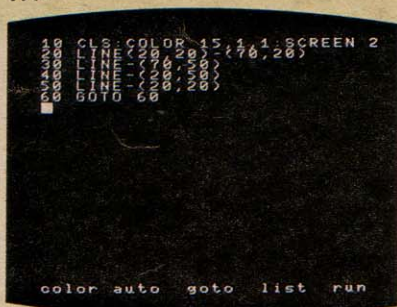
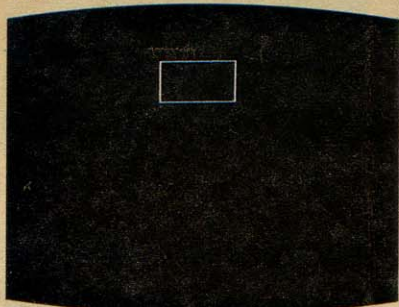
0

たて

191

図2

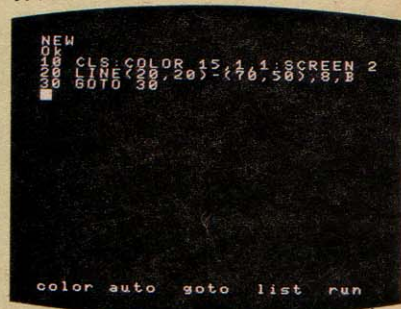
LINE (X1, Y1) － (X2, Y2)

線をひきはじめる点　線をひきおわる点

りなんだ。一種のおまじないとして覚えていてくれ。尚、GOTOのあとの数字は必らず行番号と同じになるゾ。

四角形を描いてみよう

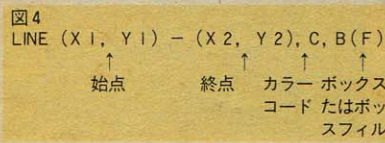
線のひきかたがわかったなら、四角形なんて簡単にかけるね。四つの線をつないでひけばいいんだ。

プログラムは次のようになる。(写真5)

三〜五行が少し形がかわっているゾ。線のひきはじめの点(始点)がまえにひいた線のおわりの点(終点)と同じ点であるときは、始点が省略できることになっているからだ。プログラムを動かしてみると写真6のように確かに四角形がかけるね。

この方法を使えばどんな四角形でもかけるんだ。今は長方形をかいたけれど、菱形でも台形でも四すみの点を結んでやれば好みの四角形がかけるわけだ。いろいろ試してみてくれ。

長方形を描くには、もっと簡単な方法がある。SQUARE(四角)といった命令は残念ながらないけどLINE命令をちょっと変えるだけで四角がかけるんだ。今入っているプログラムをいったん〝NEW〟で消して、下のプログラムを打ち込んでくれ。(写真7)

,Bというのが四角形を描く命令BOX(箱)の略だと覚えればいいね。プログラムを実行すると、指定した二点を対角線の頂点とする四角形が描かれる。一行の命令で描けるんだから効率的だ。

8はさっき覚えた線の色を決める命令だ。これは省略することもできて、,Bと入力する。表示される色は始めの指定どおり、この場合なら白い四角形が描かれる。

LINEに関するもう一つの便利な命令に、BFというのがある。ボックスフルの略で、描いた四角形を塗りつぶすときに使う。もちろんカラーコードで色を指定すれば、好きな色の四角形が描けるゾ。

ここでもう一度LINE命令に関してまとめておくので、よく覚えてくれ。(図4)

写真5

写真6

写真7

```
NEW
Ok
10 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 2
20 LINE(20,20)-(70,50),8,B
30 GOTO 30

color auto goto list run
```

図4

LINE (X1, Y1) − (X2, Y2), C, B(F)

↑始点　↑終点　↑カラーコード　↑ボックスまたはボックスフィル

四角をたくさん描いてみる

今の方法を使えば、たくさんの四角形を描くのも簡単みたいだね。,BをLINE命令に加えてやればいいんだ。プログラムは次のようになる。(写真8)

さっそくプログラムを動かしてみよう(プログラムの実行とか、単に実行するとか呼ぶ場合が多い)。今まではRUNとRETURNといちいちキーを押していたけど、ちょっと面倒だね。キーボードの左上にあるファンクションキーを使ってみよう。一番右のF5のキーにはRUN RETURNと同じ内容が登録されているので、一度押すだけでプログラムの実行が始まるゾ。

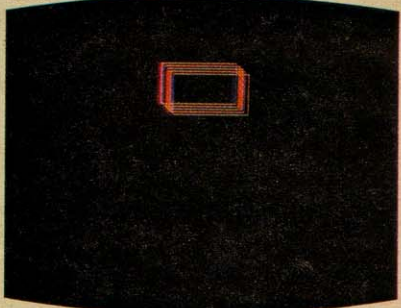
プログラムを実行すると、一応意図したとおりの結果はでているようだ。(写真9)でも、最初にみたデザインにまだほど遠いね。もっとずっと多くの四角形を描かなければダメだ。今の方法では描く四角形の数だけLINE文を用意しなければならない。何かいい方法はないかなア。

写真8

```
NEW
Ok
10 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 2
20 LINE(20,20)-(70,50),8,B
30 LINE(22,22)-(72,52),8,B
40 LINE(24,24)-(74,54),8,B
50 LINE(26,26)-(76,56),8,B
60 LINE(28,28)-(78,58),8,B
70 GOTO 70

color auto goto list run
```

繰り返しに便利なFOR(フォア)〜NEXT(ネクスト)命令

写真8のリストをもう一度よくみてくれ。LINE命令の中に、何か規則性みたいなものがみつかったかな(図15)。

LINE文のカッコの中の数字がかわっているだけだから、変数でおきかえてしまえばよさそうだ。LINE命令の書式を説明する時にX2とかY2などの変数を使っているから感覚的にはもうわかっているね。MSX-BASICで使う変数は先頭がアルファベットでなければならない。変数名をどうするかは自由だけど、MSXは最初の二文字しか識別しないので注意が必要。XX1とXX2では、同じ変数だと見なされてしまうんだ。

さて、変数を使ってLINE文を整理するとこんな形になる(図5)。

あとは変数Xの値を少しずつかえてやればいいね。ここではXの値を20から90まで2ずつかえて四角形をくり返しかかせることにしよう。

このような繰り返しに威力を発揮するのがFOR(フォア)〜NEXT(ネクスト)命令だ。FORとNEXTは必ず2つ対で使う。基本的な型は上のとおり(図6)。これだけじゃよくわからないので、例をだして考えてみよう。

FORとNEXTを使ってプログラムをつくってみると次のようになる。NEWでプログラムを消して打ちなおしてくれ。(写真10)

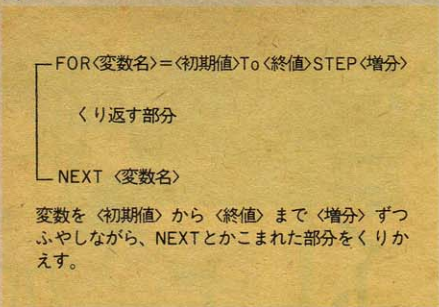
ここではXの値が20から90まで2づつ、つまり、20、22、24……と

写真9

図6

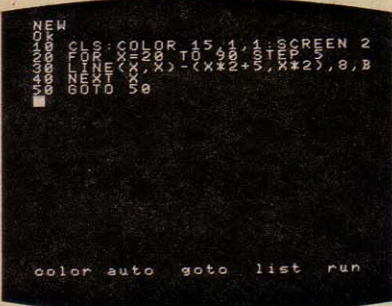
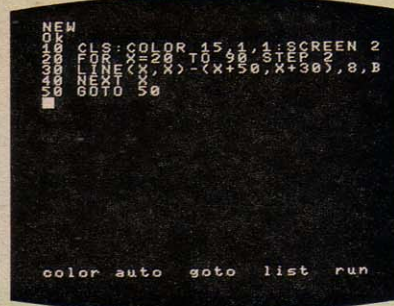
```
┌ FOR〈変数名〉=〈初期値〉To〈終値〉STEP〈増分〉
│
│    くり返す部分
│
└ NEXT 〈変数名〉
```

変数を〈初期値〉から〈終値〉まで〈増分〉ずつふやしながら、NEXTとかこまれた部分をくりかえす。

図5

```
LINE (X, X) − (X＋50, X＋30),, B
   ○ X＝20のとき
     LINE (20,20) − (70、50),, B
                        と同じ
   ○ X＝22のとき
     LINE (22,22) − (72,52),, B
                        と同じ
```

増やしながら、三行目のLINE文をくり返し実行している。

できあがった画面は写真10だ。たった5行の簡単なプログラムでこれだけのものがかけるとは大したものだね。

ここではXの値を2づつ増やしてみたけど、5ずつにするとどうなるかな。CTRL + STOP（CTRLキーを押しながらキーを押すこと）でプログラムの実行を終わらせてから、カーソルを動かして2行のSTEP2をSTEP5に打ち直して再度実行してみよう。実行例はのせないので各自確認してくれ。(写真11)

最後に四角形が手前にくるほど大きくなるようにしてみよう。実際に四角形を描いているところは三行目だからLINE文のカッコの中の計算式を直せばよいだろう。ここでは次のようにしてみた（写真12)。カッコの中の*のマークは、前回でもふれたように、カケ算の記号。アルファベッドのXと間違えやすいため、*の記号をカケ算に使っているのだ。足し算だけでなくカケ算を使ったために、四角形は表示されるごとに大きくなってくるわけだ。かける数を2でなく3にしたら、もっと大きな四角形になるけど、Xが90のとき、X*3+5は275となって画面からはみ出してしまうので要注意。

ともあれ、カッコの中を変えることで、いろいろな大きさの四角形がかけたね。

写真12

```
NEW
Ok
10 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 2
20 FOR X=20 TO 90 STEP 5
30 LINE(X,X)-(X*2+5,X*2),8,B
40 NEXT X
50 GOTO 50
■

color auto goto list run
```

写真11

```
NEW
Ok
10 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 2
20 FOR X=20 TO 90 STEP 5
30 LINE(X,X)-(X+50,X+30),8,B
40 NEXT X
50 GOTO 50
■

color auto goto list run
```

写真10

```
NEW
Ok
10 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 2
20 FOR X=20 TO 90 STEP 2
30 LINE(X,X)-(X+50,X+30),8,B
40 NEXT X
50 GOTO 50
■

color auto goto list run
```

ラインの色をかえてみよう

LINE文のカラーコードをかえれば表示される色がかわるのはわかったけど、その度プログラムの実行を中止して打ち直すのは面倒だね。カラーカードは0から15まで順番にふえていくから、FOR～NEXTループを利用してカラーコードを変えるプログラムを作ってみよう。注意するのはFOR～NEXTループが複数になったときに、ループ同士が重なり合わないようにするってことだ。写真13がプログラムだ。カラーコードCが2から始まっているのは、0が透明で1が黒のため、四角形を描いてもバックの色と同じになってみえないからだ。試しに50行と60行を入れ替えて実行すると

NEXT without FOR in 60

とエラーが出るはずだ。変数Cに関する20行と50行のループと変数Xに関する30行と60行のループが互い違いに重なっているために、60行をNEXTに対応するFOR文がみつけられずエラーになったんだ。複数のFOR～NEXTループをつくるときは、一つのループが必らず他のループの内部（入れ子構造）になることを忘れないでくれ。■

これで一応の目標にたどりつくことができた。今月出てきたBASICの命令をまとめておくのでよく復習してくれ。

写真13

```
NEW
Ok
10 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 2
20 FOR C=2 TO 15
30 FOR X=20 TO 90 STEP 5
40 LINE(X,X)-(X*2+5,X*2),C,B
50 NEXT X
60 NEXT C
70 GOTO 70
Ok
■

color auto goto list run
```

今月の命令

命令	説明
NEW	プログラムを消してメモリをカラにする
RUN	プログラムを実行する。F5のキーを押すと便利
LIST	プログラムリストを画面に表示する。F4のキーに登録されている。
SCREEN 2	画面のモードをグラフィックに変える命令、絵をかく前につけるおまじない。
□GOTO□	無条件分岐命令、絵をかきおわったあと、表示させたままにしておく。
LINE	線を引いたり、ハコをかいたりする命令。
＋	足し算
＊	かけ算
FOR～NEXT～STEP	繰り返しの処理を指定する。
CLS	画面の消去（テキスト、グラフィックが消される）スプライトに対しては、働かない。
COLOR	前景、背景、周辺色の順で表現される。

"CAT"を使えば、もうコントロールは自由自在！

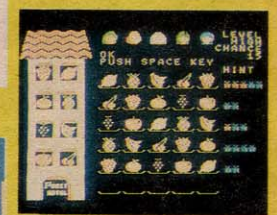
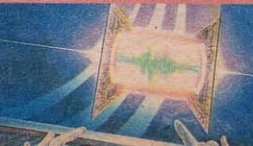
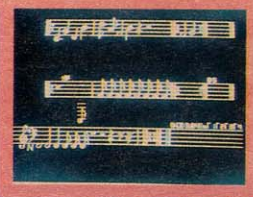
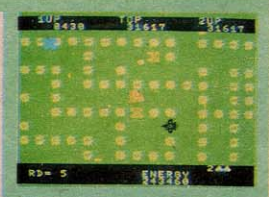
HAL PRESS
NO.3

ハルがつくれば、ここまでオモシロイ！

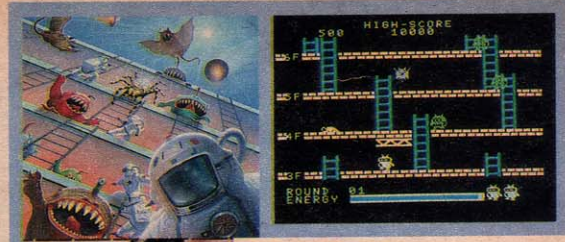
マークの付いているソフトに使えます。

●アニメエディター "EDDY"
©HAL研究所
手描きのイラストから正確な作図まで、このソフトで君のイメージを限りなくふくらませよう。図形の自動作図、ドロー、ペイント、文字……、選べるメニューは22種、カラーは15色、これだけ揃えば何でも描けるネ！ 作品のセーブ機能もバッチリ付いてるヨ。HM-012 ¥4,800

このトラックボール"CAT"は、カーソルを君の思い通りにコントロールできちゃう画期的な入力機器！ しかも、何にでも使える万能ぶり、これからは"CAT"の時代だヨ！

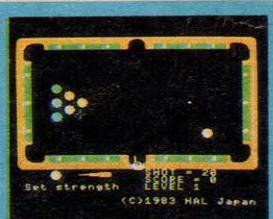
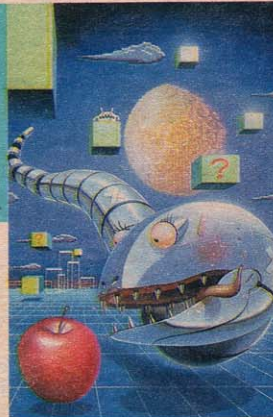
定価14,800円(アニメエディター"EDDY"付)

●ミュージックエディター "MUE"
©HAL研究所
未来の大作曲家をめざす君にピッタリ！ 画面の5線に音譜を入力すればサウンドが跳び出す！さあ、オリジナル曲にチャレンジ！
HM-011 ¥4,800

●スペースメイズアタック
©HAL研究所
宇宙の秘宝「フォルス」を探せ！ 16面の迷路を抜け、敵の防衛を突破した時、それが手に入る。反射神経と推理力でガンバレ！
HM-006 ¥4,800

●フルーツサーチ
©TAKARA/HAL研究所
どのお皿に何のくだものがあるのかな？ これは数学の勉強にもなる、オモシロ推理ゲーム。ヒントを手がかりに鋭く推理してみよう！
HM-002 ¥4,800

●ぶた丸パンツ　©HAL研究所
タイトルからして思わず笑っちゃう、ギャグアクションの決定版ゲーム。でも中身はハードだヨ。「雷のパンツ」君が雲から投げ落とす卵を「ぶた丸」になって必死に受けとめよう！横から出てくる『ちりとりオジサン』にも気をつけて！　大忙がしのおもしろゲーム。　HM-007　¥4,800

●ドラゴンアタック
©TAKARA/HAL研究所
宇宙から襲いかかる不気味なドラゴンの群れ！　君は勇敢にも戦車1台で迎え撃つのだ。撃たれてもすぐ分裂して生き返る、ドラゴンの恐るべき生命力、早く弱点を見つけないと……。興奮と緊迫のバトルゲームだヨ！
HM-003　¥4,800

●ステップアップ
©TAKARA/MARVEL
一瞬の油断が墜落につながる。これは死と隣りあわせの危険なビル登りゲーム。屋上までたどり着けば宇宙船が救助に来てくれるけど、怪物たちの攻撃を無事にかわせるかな？　高所恐怖症の人、ゴメンナサイ！
HM-001　¥4,800

●スーパースネーク
©HAL研究所
本物のヘビは一週間食べなくても平気だし、ふだんはあまり動かないよね。でもこのゲームは違う。君はドン欲なヘビに変身、画面を走り回って「得点エサ」を食べまくるのだ！　しかも、壁や自分の胴体に触れると死んでしまうから大変！　スリルとスピードの反射ゲーム！
HM-005　¥4,800

●ヘビーボクシング
©TAKARA/HAL研究所
ゴングが鳴る、試合開始！　立体的な画面、自由に使える多彩なパンチ、その上、汗まで飛びちって、迫力満点のファイトが楽しめるヨ。君は慎重に得点をかせぐ？　それとも必殺のクロスカウンターを狙う？　HM-008　¥4,800

●ピクチャーパズル　©HAL研究所
かわいい動物君や数字の図柄。これを16分割の画面でバラバラにしておいて、さあ復元開始！　よく考えて順序よくパネルを動かさないと……。これは頭を使う傑作パズルだネ。君は何分で復元できるかな？　HM-004　¥4,800

●スーパービリヤード
©HAL研究所
洗練された大人のゲーム、ビリヤード。驚くほどリアルに楽しめるヨ。7個のボールの複雑な動き、じっくり見きわめてミラクルショット！
HM-010　¥4,800

CAT

株式会社 HAL研究所
〒110 東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F　☎03-834-7671

ふふふ…と笑って、自信作一挙7点発表！ やったらパワーのコナミ工業㈱

ひかえおろう!! この〝フロッガー〟が目にはいらんか！

ゲームフリークス達に言わせると、アメリカのゲームソフトは日本のものにくらべると、数段上を行っている、ということになるらしいけれど、けっしてそんなことはないのだよというお話しをひとつ。

〝フロッガー〟っていうゲーム、ゲームフリークを名のる君なら、知らないなんて言わせない。なんどとなく雑誌で見かけたことがあるだろう。名前のとおり、やたらストイックな「かえる君」が約一匹、お家めざして、それこそディズニーのファンタジアよろしく、旅を続けるというゲームなんだけれど、これアメリカのゲームソフトチャートをにぎわせた、超ズグレゲームソフトなんだな。

実はこのゲーム、メイド・イン・ジャパン。作ったのはれっきとした日本人。〈コナミ工業〉がそもそもの張本人なんだ。「コナミコウギョウ?」知らない人には、ハイパーオリンピックはどうだ！スーパーコブラなら知ってんだろう！と質問ぜめにしてみたい、それほど知る人ぞ知る、ビッグなソフトメーカー。そもそもコンピューターはアメリカからやって来たワケで、それでなくとも、何かというとアメリカ、アメリカってうるさいコンピューター界で、ここだけが「アメリカなんて目じゃないね」って顔して、メイド・イン・ジャパンのゲームソフトをおくりこんでいるのだからリッパ。ま、こんなアウトラインぐらい知らない人はモグリだね。

「もっとくわしく知りたいな」なんて考えてる少年少女のために今日はリポートしちゃう。コナミ工業とは、昭和48年に誕生した、やたら若い会社。若いから発想が自由で、パワー一〇〇%。日本では数少ないソフトウェア開発メーカーなんだけれど、ふつうのシステムハウスなら、「こんなソフト作ってちょうだい」っていうオーダーメイドだよね。でも、コナミ工業は、「こんなソフトがおもしろい。こんなソフトは便利だ」と、自主的に開発してニーズ（要望）を作り上げてしまうという、おそろしくパワーのある会社なんだな。パワーがあるから、やることがデカイ。やることがデカイからマネされる――ソフトウェア界の法則（そんなのもないけど）どおり、海外でコナミの〝海賊版〟が出わまっている、というゆるせないけど、大納得なお話しもあるのです。

プロとアマのちがい、コナミさんちでよーくお勉強してまいりました。

オリジナリティ、キャラクターのユニークさ、ゲーム展開のおもしろさ、どれをとってもおもしろい、いい意味での〝プロフェッショナル〟を感じさせてくれるコナミ工業のソフト、作ってるほうも自信たっぷりなんだな。これが「私達のゲームソフトは、絵や小説と同じ、〝作品〟として評価してもらいたい」ドン！（つくえをたたく音）――言いますもんねこんな大自信のお話し、最近耳にしなかったなー。これはプロ、プロフェッショナルの発言です。「アマチュアのみなさんのご活躍には心からの拍手を、そんでもって、はやく私達とショーブしましょ」なんていう迫力を感じてしまいます。（考えすぎかなあ。）

ま、とにかく10打数の8安打はかたいな、なんてゼッコーチョー時の張本(知らない人ゴメンネ。)みたいに安心させてくれるコナミ工業さんが、MSXゲームソフトを発表してしまうのですよ、これが。MSXマシンっていう願ってもないハードウェアを使って、人類総ゲームマニア化をクワダてているんですな。内容のこーいMSX対応のゲームソフトを、首をながくしてまっていたぼくたちにとってこれほどのビッグニュースがほかにあったでしょうか。(なぜかここんところ、コーフン気味だな。)

おまけにコナミさんのMSXゲームソフトはすべてロムカードリッジ。どうせやるならばテープじゃなくてロム!このコダワリがまた泣かせますでしょ。

ナミのMSXソフトとはチガイマス。アプローチのしかたが良いと思うのです。

今回登場するゲームは全7種類。フロッガーはもちろん、スーパーコブラ、ビデオハスラーなどなど、おなじみのゲームもMSX対応ソフトとして新らしくおめみえ。おにいさんはおおいにうれしいな。もうひとつ、うれしいのが"教育用ソフト"。キョーイクヨウなんて聞くと、急にアレルギー体質に変身してしまう君にも、コナミ工業の教育用ソフトは心から受け入れられるんじゃないかな。遊んでいるあいだに算数や、地理に強くなれるっていうアプローチがいいよね。少なくとも、こんなソフトでお勉強している良い子たちには、頭デッカチのワンパターン天才は生まれないと思うよ。

ぼくたち、スーパーウルトラ期待でコナミさんをおーえんします。

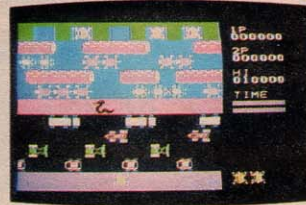
こっそりおしえてしまうと、まだまだMSXソフトを発表されそうなカンジ。コナミブランドだけのMSXゲームソフトライブラリーなんてできれば、もっとうれしくなるね。

とにかく、開発チームのアイデアのユニークさ、豊富さ、プラス会社の持っているいいムード、どれをとってもここんちのゲームソフトはダイジョウブって気になってしまったんだから不思議なものだね。いちどコナミのゲームにトライすれば、もう君はコナミッ子。

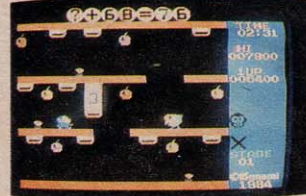
このソフトは、MSX仕様のパソコンに対してメーカーの枠を越えてご使用することができます。

VIDEO HUSTLER ¥4,500
(ビデオハスラー)
玉と玉のリフレクションが興奮を呼ぶ、ビリヤードの楽しさを家庭用にアレンジ!

TIME PILOT ¥4,800
(タイムパイロット)
時空を超えた戦闘機の空中コンバット。襲い来る敵機を次々と撃ち落せ!!

SUPER COBRA ¥4,000
(スーパーコブラ)
敵の対空攻撃は激しいぞ。高射砲が、ミサイルが、ときにはUFOが……戦闘ヘリコプターで、君はどこまで進めるか?

FROGGER ¥4,000
(フロッガー)
僕はまいごのわんぱくガエル。お家へ帰りたいけど、危険がいっぱい。お家をめざしてジャンプ!ジャンプ!

I LOVE 地理
けっきょく南極大冒険 ¥4,800
ペンギン君、スケートをはいて南極大陸一周。アザラシをかわし魚をキャッチ!さあ、めざす基地は目前だ。

I LOVE 体育
わんぱくアスレチック ¥4,800
勉強のやり過ぎはいけないよ。体力に自信のある君、楽しいアスレチックの世界へ、さあ出発だ。

I LOVE 算数
もん太君のいち・に・さんすう ¥4,800
敵をかわし、ロールをおろして答えをさがそう。モン太君は算数の天才!時間内に何問解けるかな?

●お問い合せご注文は 〒530大阪市北区梅田1丁目11番4号1215 コナミ工業株式会社TEL.06(345)2456(代)まで

アスキー　〒107 東京都港区南青山5-11-5　住友南青山ビル　TEL(03)486-7111(代)
ROM PACK　4,800円 ジョイスティック使用可

駆逐艦を操り空と海から攻め寄せる敵軍団を粉砕せよ!

19XX年の要人機撃墜に端を発したJABON連邦軍とSOETO軍の戦闘は、小競り合いながら未だに続いている。アホーツク海から総矢海峡へとパトロールをしていた駆逐艦MSX号は、突然未知の敵からの攻撃をうけた。

遊び方

駆逐艦MSX号の艦長である君は、海底深く潜航する敵潜水艦を撃沈しなければなりません。そのために、駆逐艦を移動させ、爆雷を落としていきます。しかし、ただ落とせば良いというわけではありません。潜水艦は攻撃してきますし、空からも爆撃機やヘリコプターが攻撃してきます。あなたは駆逐艦を左右に動かし、対空砲と爆雷をタイミング良く発射して敵をやっつけてください。

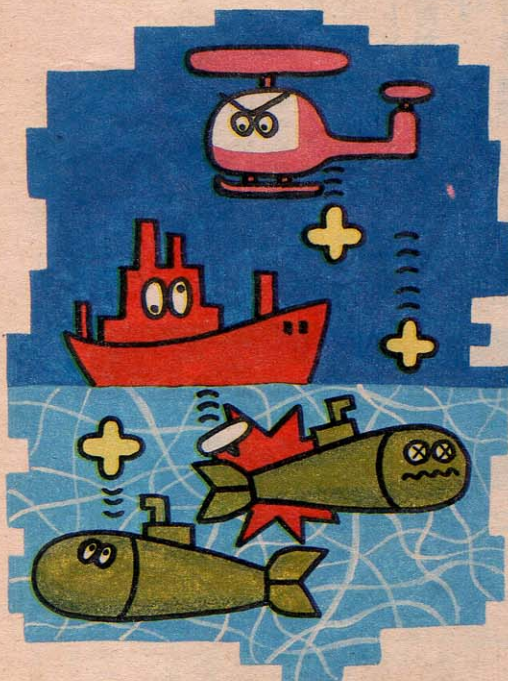
画面の右側には得点などが表示されます。上から順に得点、残りの駆逐艦の数、弾薬の数、ハイスコアになっています。その横のメーターは上がタイマーで下が沈めた潜水艦の数です。赤いところは15隻目のマークです。

ゲーム進行

敵の攻撃をかわしながらゲームを進め、タイマーが一番上にいったときに15隻以上の潜水艦を沈めていると、次の面へ進むことができます。それまでに15隻沈められないと、時間切れでゲームオーバーになってしまいます。次の面に進むと敵の攻撃は一層激しくなります。

レベル4をクリアすると、レベル1にもどります。しかし、レベル4は難しいので、なかなかそこまでは行けません。

ジョイスティックを左右に倒すと、倒した方向へ駆逐艦が移動します。また、上に倒すと対空砲が発射されます。下に倒すと爆雷が投下されます。(キーボードの場合は、カーソルキーです)

敵からの攻撃は、駆逐艦を左右に動かしてよけてください。駆逐艦の弾や爆雷は、敵の弾には当たりませんので気をつけてください。

↑下にいるのは「ゆーれい船」です。

↑スタート画面。

MSXマシンが発売されて、もう2ヵ月。ソフトウェアもいろいろ発表されています。いにしえのパソコンゲームもMSX用にお化粧直しして再登場。新開発のソフトもどんどん出ますよ!!

面白ソフトが続々と登場してきたゾ!! MSX

⬆空を飛んでいるのはヘリコプター。落ちてくる人間は助けなければ減点になる。船から海中に向けてばらまかれているのが爆雷。この画面ではちょうど潜水艦に命中したところで、20点の表示がされている。

CHARACTER

●**潜水艦**——潜水艦は、海中を右から左、左から右へと進んでいきますので、タイミングを見はからって爆雷を投下してください。爆雷は、一度に4発までしか投下できません。海底に近い潜水艦ほど得点が高くなっています。

●**幽霊船**——海底近くに時々幽霊船が現れます。これも爆雷を使って攻撃してください。得点は、ランダムに設定されますので0点のこともあります。

●**飛行物**——上空からは爆撃機やヘリコプターが爆弾を落としていきます。飛行物を、打ち落とすとパイロットがパラシュートで脱出してきます。このパイロットは、溺れないうちに助け上げ捕虜にしないと、減点となってしまいます。ただし、得点が100点以下のときは、減点されません。時々エンジンの故障で脱出してくるパイロットもいますが、もちろん彼らも助け上げなければなりません。

●**補給船**——弾薬は、左右どちらかに補給船が現われている間に接舷して補給を受けなければなりません。

ハイスコアの手引き

このゲームのポイントは、まず自分の駆逐艦に積載されている爆雷が20発しかない事をいつも忘れない事です。むやみに爆雷を使ってしまっては高得点は望めません。ゲームが始まると最初に海中の浅い場所に潜水艦が現れます。それを狙って爆雷を一度に4発まとめて落とします。この爆雷が海底に達する頃、海中の探い部分に潜水艦が現われ撃沈する事ができます。ここで第二のポイントは、爆雷をまとめて落としたら海底に達する迄は残りの玉を使わない事です。次に、上空にヘリコプターが現われたら攻撃します。この時、打ち落とした飛行物からパイロットが脱出してきますので、すみやかに救出します。これも高得点には大切です。海底を時々現われる幽霊船を撃沈する事も得点アップには大切ですが、ゲームに慣れる迄は無視した方が安全でしょう。

縁・側向きゲーム(?)

☆☆ (H)

めまぐるしいチカチカ画面を期待している人にははっきり言って向いていない。若干敏捷性を欠いた、いわゆる〝トロイ人〟にのんびりと縁側かなんかで楽しんでもらいたい。
内容は単調だから、一日三回毎食後、三日間服用すればよい(?)。

☆☆ (F)

このゲームを見ていると何かを描き表わすということのむずかしさを感じてしまう。
「らしさ」というのは何だろうか。船が船らしく見えるのはその形からだけではないはずだ。船が進むときの白い引波や、現代の船では見られなくなってしまった煙突からのけむり。それらはすべて「船」自体ではないにしろ、船を表現する要素ではあるはずだ。残念ながらこのゲームにはそれがない。個々のキャラクタの表現にもうひと工夫あれば、画面の構成も変わったはずなのに……。

☆☆ (T)

この手のゲームは敵を破壊する醍醐味と時間内に得点を上げることに楽しさがあるはず。

スローなアクション

かなりのんびりしたゲームだよね。インベーダーゲームがはやっていたころ『ナゴヤ撃ち』とかいう『型』というか『技』みたいなものがあったけど、これには必要ないみたい。反射神経とか、運動神経とかを問われるゲームじゃないから、その手のゲームはとってもダメという人にはかえってウケルかもしれないな。ただし、根っからのアクションゲームファンにはおすすめできない。ゲームが原因でマシンをたたき壊したなんて話は聞きたくないし、メーカーの保障もそんなのにはきかないしね。
ただ、偶然に命中してしまう爆雷なんてのがずいぶんあるから、意外なおもしろさもあるみたいだな。

画面の構成ははっきり言って少し手ヌキ。海中と空中の区別が色だけというのはいかにもプリミティブな考え方。海中らしさを表現するための小道具、たとえば海草だとか魚だとか、ぜいたくを言えば海底から立ち昇るアワとかがあれば、もうすこし感じも変わるんだけどなあ。
のんびりゲームを楽しもうという人向き。

おすすめマークほい!

アスキー 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル TEL(03)486-7111(代)
ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

MOLE

集中力を傾け、ハンマーと色の違うもぐらを素早く叩け

手入れの行き届いた緑の芝生に、なんと穴が8つもあいてしまった。その穴からもぐらたちがピョコピョコ顔を出し、キミをからかっているゾ。さあ、ハンマーでもぐらたちを素早く叩いて、こらしめろ！

遊び方

MOLEのルールはとても簡単です。穴からもぐらが出てきたら、ハンマーを使って叩いてください。制限時間内に一定量のもぐらを叩くと次の面に進みます。反対に制限時間内に一定量を叩くことができなかった場合はゲームオーバーとなります。制限時間と叩いたもぐらの数は、画面の一番上の2つの箱で表示されます。左の箱が時間、右の箱が叩いたもぐらの数です。左の箱が一杯になるまでに、右の箱を一杯にしてください。一杯になると次の面に進みますが、このとき4匹のもぐらが穴から脱け出し次の面へと逃げていきます。穴の配置は3面ごとに変化しますので注意してください。ゲームオーバーになると得点が表示されます。一人で静かに遊ぶゲームではありませんから、友だちや家族と一緒にワイワイ騒ぎながらゲームをしてください。

タイトル画面。歩いているのがモグラさん。

ゲーム進行

このゲームは色が重要なポイントとなっています。まず画面に13匹のもぐらが色分けされて登場しますから、テレビまたはカラーモニタの色調節を行ってください。同系色が多いので、各もぐらの下に表示されている色をキチンと読みとって、作業を進めてください。色調節が済みましたらスペースキーを押します。音楽と共にデモンストレーションが始まります。再びスペースキーを押すと、今度はルールの説明になります。ここでランクの設定をします。

ランクは右上の赤い四角の中に示されていて、1が一番やさしく8が難しくなっています。カーソルキー←→を押すとランクの数字が変わります。次いでキーとジョイスティックの選択を行います。キーを使用するときはスペースキーを押し、ジョイスティックを使用するときはトリガーボタンを押します。これでゲームがスタートします。

2人でゲームをするときは、1人が良い子もぐらを出す役になります。カーソルキーとジョイスティックの選択で、カーソルキーを選んでください。自動的に2人用になります。カーソルキーでもぐらを叩き、ジョイスティックで良い子もぐらを出してください。良い子もぐらの出し方は、もぐらが一匹も出ていないときに出したい方向にジョイスティックを倒すことで行ないます。

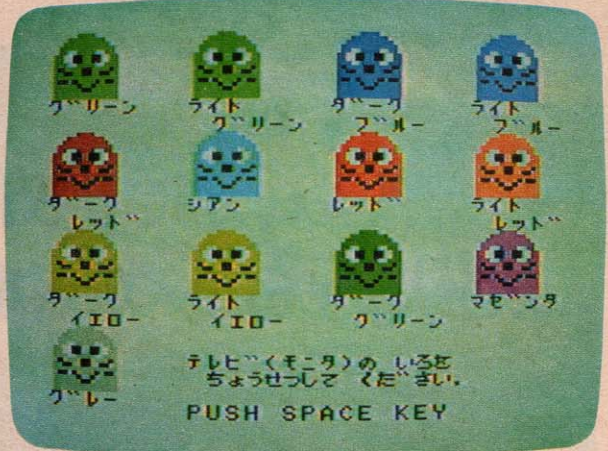
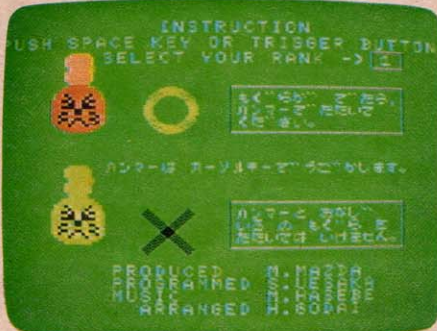
ただ、ジョイスティックを倒すタイミングが悪いと良い子モグラは出てきません。普通のもぐらが顔を出していないところに、素早くジョイスティックを倒して下さい。

特になため方向に倒す場合には、上下、左右と明確に区別しないといけませんから、注意して下さい。

叩かれた表情がいいと大評判。

CHARACTER

⊙**もぐら**——もぐらの中には良い子もぐらがいます。良い子もぐらは叩いてはいけません。ところが、良い子もぐらと悪い子もぐらは、同じ顔をしているので区別がつきません。そこでハンマー内蔵のコンピュータ識別回路が、良い子もぐらの色と、ハンマーの色を同じ色にして知らせてくれます。良い子もぐらを叩くとその面で叩いたもぐらの数が、大幅にマイナスされますので注意してください。もぐらの色はグリーン、グレー、マゼンタ、レッドなど13色に分かれています。

⊙**ハンマー**——ハンマーは動かしたい方向のカーソルキーを押すか、またはジョイスティックを倒すことによって移動させます。カーソルキーは上下・左右の4方向しかありませんが、画面には8つの穴が登場します。差し引き4つの穴がカーソルキーでフォローできないように思われますが、この斜め方向の4つの穴はその方向を挟む2つのカーソルキーを押すことで、ハンマーを移動させることができます。つまり右斜め上の穴をハンマーで叩く場合は、右方向のキー→と上方向のキー↑を同時に押します。左斜め下の穴の場合は←と↓のキーです。

↓同じ色のハンマーで叩くと減点。

↑モグラさん全員集合。ハンマーと同じ色のモグラをたたくと減点されるから、ここでTVの色調整をしっかりやっておくこと。得点が低いのをTVのせいにしようとしてもダメだよ。

←穴は8つ。忙しいぞ。

ハイスコアの手引き

狙いをつけた穴に素早くハンマーを移動させることがポイントです。そのためにはジョイスティックよりカーソルキーを使ったほうがいいでしょう。手の動きより、指先の動きの方が早いし、穴の方向もカーソルキーの方がより正確です。

最初のうちは、もぐらを一匹ずつ叩こうとしますが、これでは次の面に進むことができません。何度か失敗を繰り返しているうちに、カーソルキーの感触に馴れてきますから、ここから気持ちをグッと引き締めてゲームを行います。

MOLEは集中力が大切なゲームです。ハンマーと同じ色のもぐらをくれぐれも叩かないよう気をつけてください。万一、叩いた場合もゲームを投げ出さず頑張り通すこと。一つの面で2度同じあやまちを犯すと、次の面に進むことは不可能になります。

それから、もぐらは1度に2匹、3匹と現れますから、1匹だけ叩いていては高得点は望めません。もぐらの動きは思った以上に早くありませんから、1度にバシッバシッと出てきたもぐらをすべて叩くことができます。ただし、叩き終えた後もカーソルキーを押し続けていると、ハンマーが穴の上に残ったままになり次に出てくるもぐらを叩いてしまうことになります。えてして、このケースに同じ色のもぐらが出てくることが多いのです。必ずハンマーは中央に戻して、次なるもぐらを狙うようにしましょう。

モグラに同情の声

☆☆☆

単純だといわれている私メも、この単純さには頭が下がる。ひたすらでをたたくだけなんだからねェ……。とはいうものの、反射神経の鈍い私は、この単純さにもついていけない。

そこで、スピードコントローラーのついている日立"H-"でプレイしてみたがの動きはニブっても、なんとタイマーは変わらず、結果は悲惨なものだった。可愛いのは、たたかれたときのこの顔。なんとも痛々しくてイイ。の色は13種類。同色のでたたくと減点になるので色盲の人にはおすすめしません。（J）

☆☆

ただし、ニクイだれかを想像してひっぱたくには最高のゲームである。（K）

☆☆☆☆

これから頭を叩かれるとも知らずに、ノコノコ歩いてくるMOLEの姿がなんともフビンだ。この純真無垢なMOLEにハンマーを振りかざすのかと思うと……。

ハンマーを自在に扱えないと精神衛生的にもよくない。ゲームに負けてパソコンを叩き潰したなんて、笑い話にもならないからね。

同じ色のハンマーでたたかないでいられるのはケチだからかしらネ。何回かやっているうちに、モグラがかわいそうになってきちゃった。だって文句もいわないでぶたれることに耐えているんだもの。私ももっと耐えなきゃね。ウフフフ。（M）

ゲームのリバイバル

全国各地のゲームセンターで大ウケにウケて、上司に恨みを持つサラリーマンのかたがたや、彼女にふられてヤケをおこした学生諸君のお友だちだった、あの『モグラたたき』がパソコンゲームになって帰って来た。

なんといってもモグラの表情がいい。たたかれたときの情ない顔を見るとつい「カワイソー」などと口ばしる女性もいて、なかなかうまくできているのだよ。

操作はカーソルキーでもジョイスティックでも可能。マシンによってはカーソルキーがこのゲーム向きにできていないものもある。そのときはしようがないからジョイスティックを購入すべし。

モグラと同じ色のハンマーでたたくと減点されるというおまけでついているので、なかなか高得点は得られないことになっている。このあたり、ゲームとしてはなかなかうまい作りになっているとは思わないか。

裏の吸盤で机上などに固定できるジョイスティックを使っていても思わず興奮してバキッという音と共にひっぺがしてしまった人もいたというエキサイトゲーム。

おすすめマークほい!

アンプルソフトウェア　〒151 東京都渋谷区元代々木町14−3 TEL(03)466-3170(代)
ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

ほろ酔い気分で絶好調!お巡りさんもへっちゃらだい

SUPER DRINKER

無類の酒好きが、あちこちの酒をかすめてほろ酔い加減で歩いていると、向こうからお巡りさんが追いかけてきます。早く全部のボトルを飲み尽して、次の街へ急げ!!

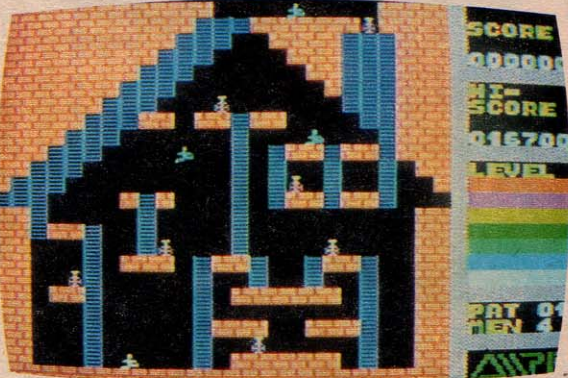
遊び方

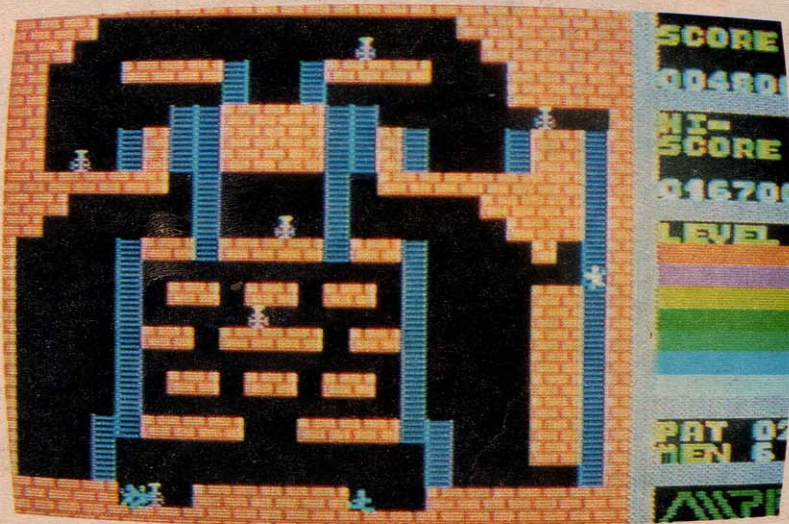
画面にはレンガ塀とハシゴで構成された街が現れます。ゲーム開始と同時に3人のお巡りさん（青い人）が追いかけてきますから、彼らにつかまらないように画面中のボトルを全部飲みほしてください。ボトルはひとつの街に7本置いてあります。それを全部飲みほした時点で一面クリアになります。ゲーム進行中の酔っぱらい度に応じて、走る速さがいろいろに制限されます。画面右側の7色の帯のうち点滅しているのが、現在の酔っぱらい度です。真中の濃緑のほろ酔いの時が最も早く走れます。酒を飲むほどに（帯が赤に近づく）走る速さは遅くなります。また反対にひとつの街でのゲームが長びくと酔っぱらい度もさめ（白に近づく）同様に走る速さも遅くなります。

ゲーム進行

まずタイトル画面が現われて〝KEY or JOY?〟と聞いてきます。ここでスペースキーを押すとキーボード側が、ジョイスティックのトリガボタンを押すとジョイスティック側が選択されます。移動は8方向です。たとえば左上に動く場合は、←と↑のキーを同時に押してください。

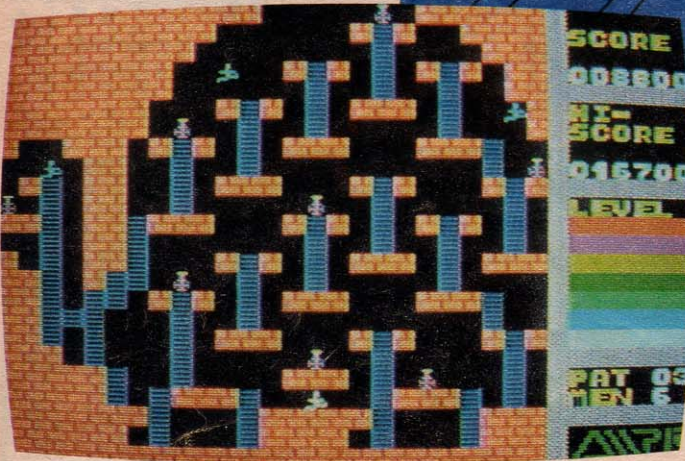
お巡りさんの追跡をかわしながらボトルを飲み尽くします。移動できるのはカーソルキーの8方向（またはジョイスティック）です。またオジサンはスペースキー（またはトリガボタン）でジャンプができます。ジャンプしてお巡りさんを飛び越すこともできますが、はしごのそばで飛びそこねて、捕まることもあります。一面クリアすると、その時の酔っぱらい度に応じて得点が与えられ、MENも最高の9人になるまでひとりずつ増えていきます。当然画面はクリアすればするほど難しくなりますので、簡単にボトルは盗めなくなります。

➡これがタイトル画面です。

➡これが一面目。わりと簡単にできる。

⬇これが2面目。ここまでは誰でもできるよ。

CHARACTER

⊙**酔っぱらいオジサン**――画面の白い人。無類の酒好きですので、街のそこかしこに置いてあるボトルを飲む事が生きがいです。ほろ酔いの時は健脚で動くスピードも速いのですが、泥酔状態やシラフでは遅くなります。オジサンにはジャンプする能力がありますので、お巡りさんを飛びこして逃げることもできます。

⊙**お巡りサン**――画面の青い人。ひとつの街に3人組で現れますが、動きは3人バラバラです。場所によっては動かずにボトルを守るお巡りさんもいます。彼らにはジャンプの能力はありませんが、お酒は飲まないので走るスピードはいつも一定です。

⬇このあたりまでくると、かなりキツクなってくる。白い人影が酔っ払い、つまりあなた。青いシルエットはおまわりさん。右側のインジケーターはなんと「酔っ払い度」だそうな。酔っ払っても走れるなんてすごい。

ハイスコアの手引き

ゲーム開始後3面くらい迄は、ある程度のスピードさえあれば簡単にクリアできます。その際注意しなければならないのは、5本以上ボトルを盗むと酔っぱらい度が上がり動きが遅くなる事です。そこで最後の2本のボトルをあらかじめ決めておく事が大切です。最後のボトルは近くにお巡りさんがいても、抱き合う形でクリアできます。高得点のコツはジャンプ能力を十分に活用し、お巡りさんの追跡をかわしてMENの人数を増やすことです。5面を過ぎるとスピードだけではクリアは困難になります。ここでのポイントは3人のお巡りさんの動きはオジサンの動きに対応しているという事です。お巡りさんにはジャンプ能力がありませんから、自分の動きに対応させて、身動きのとれない場所に追い込みましょう。3人のうち2人を閉じ込めれば、クリアは簡単です。ただし一面クリアに時間がかかり過ぎると酔っぱらい度が下がってしまい、せっかく7本ボトルを盗んでも得点はあまり増えませんから気を付けてください。

酔っても走れる!?

☆☆☆☆（R）

階段とレンガ塀で画面を構成した逃走ゲーム。無類の酒好きが街のそこかしこに置いてあるボトルをお巡りさんの目をかすめて盗んでいくという発想はバツグン。酔っぱらい度なんていうのがチカチカ表示されているのも楽しい。追いかけてくるお巡りさんをうまく対応させて、動きを封じなければ高得点は無理みたい。最後の面までクリアしていくのは、けっこう時間がかかりそう。あえて難点をあげるなら、酔っぱらいオジサンには武器がないことかな。酔っぱらって強くなったらボトルを投げつける位の事もやりたい。それから酔っぱらい度によって動きの速さが変るっていうけど、画面で見るかぎりあまりハッキリ判らないな。

☆☆☆（T）

ゲームの構成はまあまあで、速さよりは頭を使うことが多い。しかし、キーボード操作、もしくはジョイスティックの操作をうまくやらないとパターンをクリアするのはなかなか難しい。ようするに、機敏性と頭の良さが勝負の分かれ目になっているといってもいい。

☆☆☆（H）

あなたは酔っぱらいなのだ。それもスーパードリンカー、アル中寸前の迷える酔っぱらいだ。ゼニも希望もない。あるのは酒こそ我が命というささやかな欲望だけだ。

このゲームには欲望と闘う人間の苦悩と戦慄の日々が刻み込まれている（――のではないかな?）。

一面一面また一面

その名も『スーパードリンカー』。未成年の人もこのゲームをやるときは大いにヨッパライ気分でやってほしい。おまわりさん相手に酒の盗み飲みをしようというゲームだから、あまり上品な内容とはいえないけれど、その辺のところは深く追求しないように。

一面、一面また一面と変わりつづける画面。いつになったら最終画面が出てくるものやら……。

色の調子とか動きとかはごくごく平凡でこれといったインパクトはない。もうすこし楽しい画面にしてくれてもよかったと思うんだけどな。

コツさえつかんでしまえばある程度まではすんなりと行ける。でもそこから先がむずかしい。編集部では12面めまで行った人がいるけど、そのあたりで一週間たっても進まないから止めてしまった。最後の面まで（どのあたりで最後になるのか分からない）行った人にはなにかプレゼントしてもいいくらいだよ。

ときどきおまわりさんがおダンゴ状態になってしまったりする挙動不審なところをのぞけば、けっこう楽しめるゲームだね。

おすすめマークほい!

アンプルソフトウェア　〒151 東京都渋谷区元代々木町14－3　TEL(03)466-3170(代)
ROM PACK　4,800円　ジョイスティック使用可

スクランブルエッグ

タマゴを撃てばヒヨコが飛び出す、いり卵ゲームだよ

ポポロン号は今日ものんびり、ふわふわパトロール飛行をしています。ん？　今日はいつもと様子が違う。前方から向ってくるのは……。え！　タマゴ……？　タマゴの大群だあ！

遊び方

のんびりパトロール飛行しているポポロン号の前方（画面右側）からエッグ弾が次から次へと飛んできます。キミはカーソルキーでポポロン号を上手にコントロールしながら、ミサイルを発射してエッグ弾を撃ち落としてください。ポポロン号の飛行と同時に、地形も変化してきますから山などに衝突しないよう注意してください。

画面の下側に得点などが表示されます。2段になっていて、上が進行中のゲームの得点、下が今までのハイスコアです。その右はポポロン号の数で、スタート時には3機あり、飛行している1機を加え、都合4機がキミの手持ちの数となります。4機撃墜されるとゲームオーバーです。

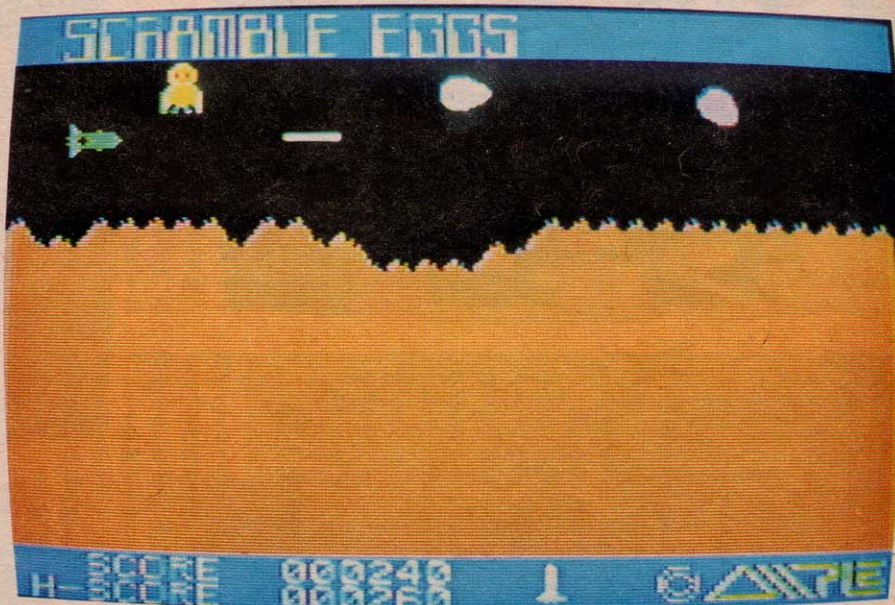
ゲーム進行

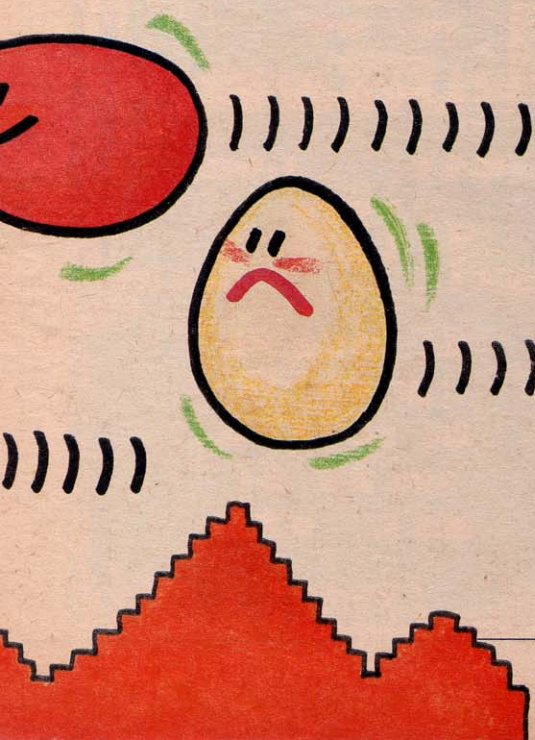
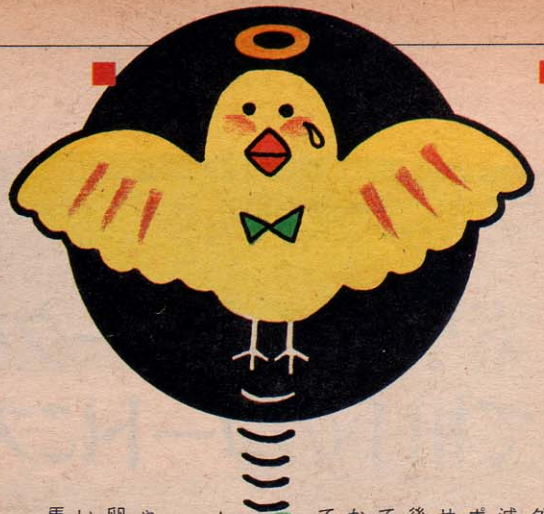
画面右側からポポロン号に向かって飛んで来るエッグ弾(白)をミサイルで撃ち落とすと、ひとつにつき100点が加算され、ミサイルを1発発射するたびに10点マイナスされます。ポポロン号が4機撃墜されるまで、ゲームは続きます。

キーボードとジョイスティックが同時に使用できますから、どちらで実行してもかまいません。ミサイルの発射はスペースキー（またはトリガボタン）、上下の移動はカーソルキー（またはジョイスティック）で行います。

左右に移動したり、スピードを変化させたりすることはできませんから、ポポロン号を上下させることで地形をトレースしていって下さい。

ハイスコアの手引き

基本的なことはゲームをコントロールするキーボードorジョイスティックに慣れ親しんでおくことです。このゲームは反射神経をとても必要とするので、自分の思った場所へポポロン号がすみやかに移動するか否かで、スコアが伸びるかどうか決まります。エッグ弾は不規則な飛び方をしてせまって来ますが、右上から左下という飛び方は少ないです。地表近くにポポロン号を位置させ、白いエッグ弾を十分に引き寄せてミサイルを発射します。効率良く白いエッグ弾を爆発させることがハイス

⬆タマゴにぶつかるとゲームオーバー。白いタマゴを撃てばヒヨコが生まれる（というべきなのかな)。なんかほのぼのとしていていいね。赤いタマゴは超合金製らしく、ミサイルが命中しても『キンコーン』だけ。

⬅タイトル画面だよ。

コアのポイントです。ピンクのエッグ弾にミサイルを発射させることは減点の対象になります。それから、ポポロン号を画面の最上部に位置させっ放しにしておくと、撃墜された後、次のポポロン号が画面に登場して来る際に、タイトル文字にひっかかり、無意味にポポロン号が爆破してしまいます。

ヒヨコは可愛いけどね

☆☆　（I）

生まれたヒヨコはどこへ行くんじゃい、え？　答えんかい、われ。赤い卵はなんじゃ。ヒヨコ生まれんやないけ。無精卵かい。おみゃー、人を馬鹿にするもんでにゃーよ。

でもな、あんまりボヤくとヒヨコがかわいそうじゃけんね。ゴメンなヒヨコ、許してけろ。

☆　（R）

飛来してくるのが卵で、撃ち当てるとヒヨコが昇天するという発想は面白い。卵の飛行もクルクル回りながら向って来るのでなかなか不気味。キャラクタの黄色いヒヨコもかわいいね。ただ、スピード感あふれるスペースゲームが増えている現在、もうひと工夫ほしい気がする。

☆☆☆　（J）

この手のゲームは苦手だが……。（黄色いタマゴ）から（ヒヨコ）がかえるところはなかなか可愛いが、あの（赤いタマゴ）はなんなんだろう。撃っても撃ってもガンとして変化がない。おまけとしかいいようがない。またしても日立"H−"でトライ。私メ程度の鈍感人間にはスピード2ぐらいが、ちょうどとみた。このスピードでやってみるとなかなかおもしろい。さて、慣れたところで、フツーの人の速さでプレイ。反射神経のニブさを売りものにしてきた私だけど、どうやら三時間ほどでコツを覚えてしまったらしい。（ヒヨコ）が（ヒヨコ）が出るワ出るワ。久しぶりにタコが感動したゲームである。

⬆ミサイル発射後に赤タマゴに激突!!

CHARACTER

●**ポポロン号**――最新の迎撃機ポポロン号は、複雑な機能を持ち合わせていません。スピードは一定で、方行を変えることもできません。ひたすら直進するのみです。ただし、エッグ弾や地表との衝突を避けるために、上下の動きがカーソルキーでコントロールできます。また、スペースキーで弾を発射することができます。エッグ弾に当たると得点が加算されます。ポポロン号の弾数は無限です。

●**エッグ弾**――白とピンクの２種類があります。白いエッグ弾はポポロン号に撃墜されると爆発し、中から黄色いヒヨコが現われ、昇天してしまいます。ピンクのエッグ弾はポポロン号から攻撃を受けても大丈夫、爆破されることはありません。不死身のエッグ弾なのです。エッグ弾はくるくる回りながら右から左へと飛んで行きます。

画面にもうひと工夫

音だけ聞いていた人が、思わず「カワユイ！」と叫んでしまったのがこのゲーム。いわゆる横スクロールタイプのゲームなんだけどなんとなく古典的スタイルのロケットやクルクル回りながら飛んでくるタマゴ、生まれてくる(?)ヒヨコなんていうキャラクタのかわいらしさがけっこうウケてしまいそうなゲームだね。

普通、ロケットからのミサイル発射や爆発なんかの音はピュンピュン、バンバンていうのが相場だったんだけど、このゲームはキンコーン、ピンポーンという具合で、ぜんぜん殺伐とした感じがしないんだなあ。だからある意味では緊張感がないと感じるかもしれないね。でも平和な感じでかえっていいような気もするよ。

せっかく新しいスタイルのキャラクタや音を創ったんだから、画面をもう少し工夫してほしかったな。いくら行っても行っても変わりばえしない舞台設定じゃやっぱりアキがくるもの。例えば地形がむずかしくなるとか、キャラクタに変化を持たせるとかね。

ほのぼのアクションゲームなんて名称がぴったりきそうなゲーム。

おすすめマークほい。

タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 TEL (03)602-3030(直通)
ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

リアルテニス

素早いフットワークを身につけて相手のコートにスマッシュ！

芝生の緑がまぶしく光る。観客の大歓声が激しく耳をつき始める。さあラケットをもう一度しっかり握り直して、センターコートに意識を集中させろ。相手プレイヤーの鋭いサーブが君に襲いかかる！

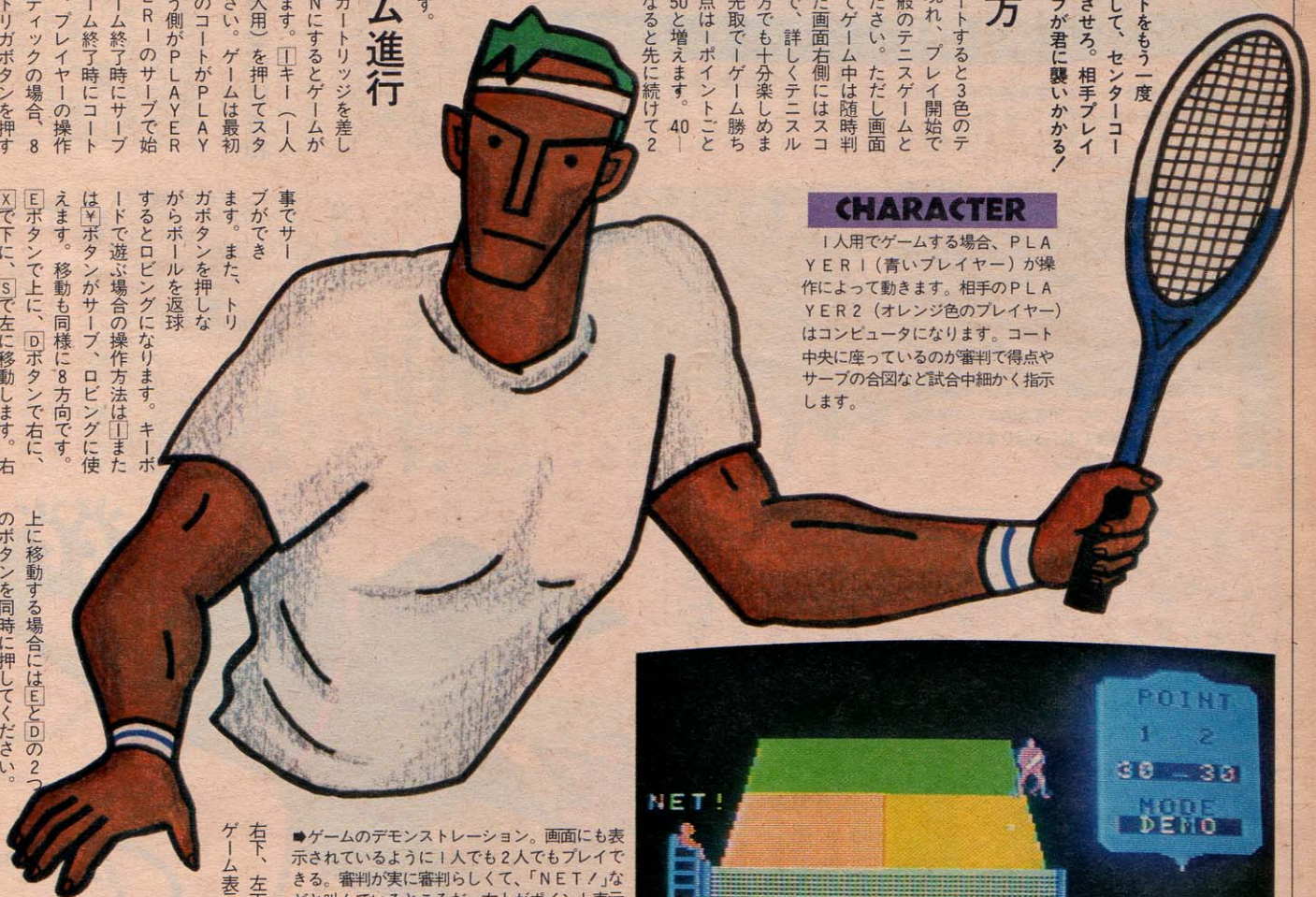
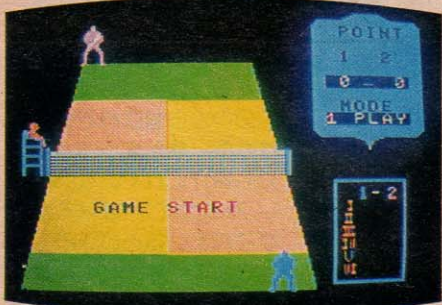
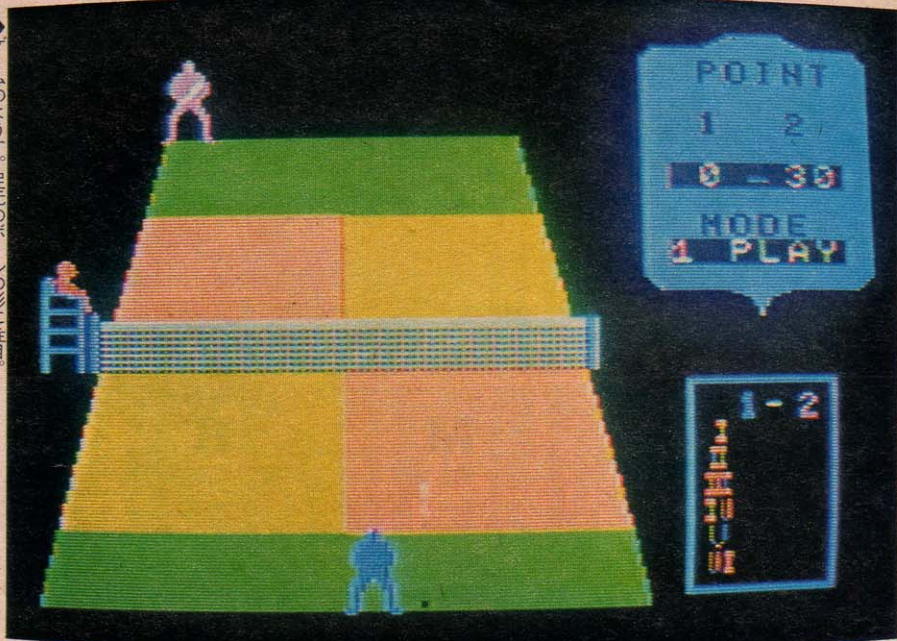
遊び方

ゲームがスタートすると3色のテニスコートが現れ、プレイ開始です。ゲームは一般のテニスゲームと同様に考えてください。ただし画面中央に審判がいてゲーム中は随時判定しますし、また画面右側にはスコアが現れますので、詳しくテニスルールを知らない方でも十分楽しめます。4ポイント先取で1ゲーム勝ちとなります（得点は1ポイントごとに15－30－40－50と増えます。40－40でジュースになると先に続けて2ポイント取れば勝ちです）。どちらかのプレイヤーが先に6ゲーム取った時点でゲームセットとなり、そのプレイヤーの勝ちです。

ゲーム進行

本体にゲームカートリッジを差し込み、電源をONにするとゲームがスタンバイされます。1キー（1人用）2キー（2人用）を押してスタートさせてください。ゲームは最初のゲームは手前のコートがPLAYER1で、むこう側がPLAYER2のサーブで始まります。各ゲーム終了時にサーブ権が移り、2ゲーム終了時にコートチェンジします。プレイヤーの操作方法はジョイスティックの場合、8方向に移動し、トリガボタンを押す事でサーブができます。また、トリガボタンを押しながらボールを返球するとロビングになります。キーボードで遊ぶ場合の操作方法は1または¥ボタンがサーブ、ロビングに使えます。移動も同様に8方向です。Eボタンで上に、Dボタンで右に、Xで下に、Sで左に移動します。右上に移動する場合にはEとDの2つのボタンを同時に押してください。右下、左下、左上なども同様です。ゲーム表示はDEMOがデモンストレーション、1PLAYが対コンピュータ、2PLAYが2人での対戦を意味しますので、ゲーム開始前に選択してください。

CHARACTER

1人用でゲームする場合、PLAYER1（青いプレイヤー）が操作によって動きます。相手のPLAYER2（オレンジ色のプレイヤー）はコンピュータになります。コート中央に座っているのが審判で得点やサーブの合図など試合中細かく指示します。

➡ゲームのデモンストレーション。画面にも表示されているように1人でも2人でもプレイできる。審判が実に審判らしくて、「NET！」などと叫んでいるところだ。右上がポイント表示。その下がゲームカウント。

➡ゲームのようす。足元のボールの影に注目。
⬅タイトルの画面表示。
⬅さあ、ゲームの始まりだ。

■ハイスコアの手引き

テニスを全く経験した事のない方でも十分楽しめるゲームですが、対コンピュータでゲームする場合は非常に多くのテクニックを利用しなければ勝てないでしょう。1ポイント取るだけでも最初は随分苦労すると思います。プレイヤーの操作はキーボードよりもジョイスティックの方が使いやすいでしょう。キーボードでは操作キーが左側にあるので素早い動きをするには、慣れが必要になります。プレイヤーの動きは前進、後退は素早く動けますが、左右のフットワークはあまり早くありません。そこで相手のボールを見てから左右に動いても間に合いません。先にボールの来る方向をある程度予測しておく事が大切です。ゲームの必勝テクニックはストレートボールストロークとロビングを上手に打ち分ける事です。その際前後のフットワークを上手に使わないと、逆にロビングで打ち返され抜かれてしまいます。第2のポイントは相手がロビングを上げたらネットに近づいてスマッシュを決める事です。このテクニックが使いこなせるようになると、かなりのポイントがかせげると思います。

全員が絶賛!!

☆☆☆☆ (H)

これはテニスだ。まったくボルグが発狂するほどのテニスだ。マッケンローなどラケットのカドに頭ぶつけて死んでしまうぞ、ほんとに。

ボールの影がコートにくっきり映し出されるところなど、〝リアル〟以外の何物でもない。いやそれどころか、外が雪でも試合はできるのだから、これはもうウルトラ級の〝超リアル〟だ。

勝てずにくやし涙にくれることもあるだろう。苦しくていっそ首を吊ってしまおうとも思うだろう。でも負けちゃだめだ。一日やそこらで技術が身につくはずがない。スーパースターへの道は遠い。

☆☆☆☆ (R)

マイコンゲームでよくぞここ迄…。3D版の臨場感がバツグンだね。テニスラケットがわりのジョイスティックが汗びっしょりになるもんね。とくにボール待ちのプレイヤーの両足がこまめに動いてる辺は絶賛。テニスゲームを全く知らなくても十分楽しめる。

☆☆☆☆ (T)

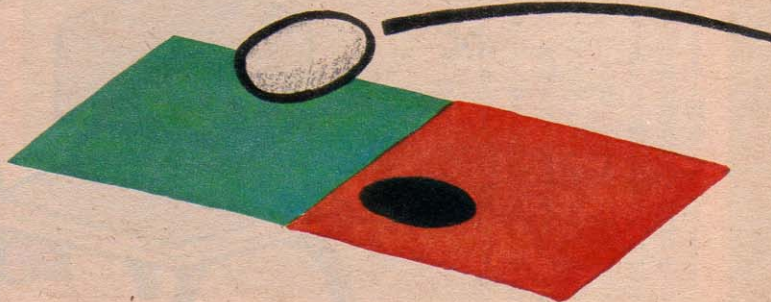
リアルテニスと銘打ってあるとおり、とても良くできている。プレイヤー1で始めるとコンピュータが相手をしてくれる。コンピュータはそれほど強くない。練習用にはちょうどよいだろう。2人でもできるので友だちとやると相当エキサイティングするに違いない。

リアルダイナミック

これはかなりすごい!! テニスタイプ、つまりネットをはさんでボールを打ち合うゲームというのは何種類があるけれど、こんなのは初めて見た。

リアルテニスという名前のとおり、本当にリアルなゲーム。そのリアルさというのも細かいところをチマチマと描写したリアルさというんじゃなくて、人間やボールの動きのダイナミックさみたいなものをうまくとらえているリアルさとでもいうのかな。プレーヤーのフットワークやボールのバウンドのしかたにリアリティがあるんだよね。ポイントだって15、30、40ときて、アドバンテージまで表示してくれるし、サーブがきまると〝ACE!!〟なんて表示が審判の近くに出る。思わず「ヤッタ!」なんて叫びながら、ジョイスティックを握ってしまうゲームだよ。そのうち、どのジョイスティックのグリップが自分にぴったりかなんていうことを気にする人がでてきそう。

ほとんど文句のつけようのないゲームなんだけど、遠近感がいまイチ把めないことがあるんだよね。それさえなければ5ッ星!!

☆の意味

☆……………少しは見れる
☆☆……………もう一声
☆☆☆……………一応ＯＫ
☆☆☆☆………結構いける
☆☆☆☆☆…………最高！

このソフトレビューで取りあげるソフトウェアは、ＲＯＭ、カセットを問わず市販のものです。また、紹介するソフトは多くのソフトの中から選ばれたものですから、たとえ☆印が１つでも紹介されていない他のソフトに比べればはるかにすぐれているということになります。なお、紹介されたソフトに関するお問い合せは、各メーカー宛にお願いします。

今月の評論家のプロフィール

F 氏　38歳

一部の地域、特に青山、渋谷あたりではかなり有名なデザイナー。本人は『歌って踊れるスーパーデザイナー』と自称しているが、真偽のほどは不明。パソコンに関しては頭に『ど』のつく素人。

R 氏　20代後半（30歳に近い）

フリージャーナリスト。コンピュータとかソフトウェアについてはまったく縁のない人物のはずだったが、何かのはずみでＭＳＸマガジンに関係。ＭＳＸ関係のゲームについてはほとんど目を通している。

I 氏　26歳

某Ａ誌、某Ｌ誌とも契約している、ある意味においてはアスキー専属のカメラマン。青山あたりで違法駐車の赤いシティを見たら仕事中と考えてもいい。『アップル』という元祖パソコンみたいな機械を持っている。

T 氏　年齢不詳

ＭＳなんとかという雑誌の編集長をなりわいとしている。杉並区の某所に奥さん１人と娘１人を住まわせて、自分はアスキーに住み込んでいるという話。アスキーがマンション住いのころからこの業界にいる人。

J 嬢　年齢不詳

某Ｍ誌編集部員。男まさりのバイタリティと徹夜覚悟の仕事ぶりで、皆の喝采をあびている。「パソコンはめんどうでキライ」といいながらも、真剣な表情でジョイスティックを握る。ホンネ不明の女性。

H 氏　22歳

ライブハウスなどに時々顔を出すという、いわゆる『おぼっちゃんバンド』のボーカリスト。パソコンのことはあまり知らないとのことだが、とっかえ、ひっかえゲームをやっていた。簡単操作のＭＳＸを実証。

M 嬢　年齢不詳

妻子ある上司と不倫な恋におちたと自称しているＯＬ。その告白内容には想像力によって付加された部分が多少ある。かなり、にぎやかにゲームをする人で、パソコン＝ネクラのイメージを拭い去ってくれる。

K 氏　22歳

元埼玉県のとある地方で、ローカルなＳＦクラブの会長をやって地方文化の発展のために努力していたという青年。顔だちはボンボンっぽいのだがけっこうエグイところもあって、結局ようわからんという人物。

ソフトの充実まではあと少し

ＭＳＸマシンも一番発売の早かったものが店頭にならんで２ヵ月以上になる。普通のパソコンと違って、ＭＳＸの場合、各メーカーがそれなりの販売網を駆使して販売しようとするいきごみがある。これはうれしい。例外ば楽器店や、家の近所の『電気屋さん』などで売られるものもある。

それに比べてソフトウェアのほうはどうかというと、これが少しばかり出遅れている状況にある。どんなパーソナルコンピュータでもそうだが、マシンが発表されてしばらくしないとソフトは充実してこない。ソフトメーカーにしてもマシンを入手しない限りプログラムの作りようがないのだから、これはしょうがない。ＭＳＸのように計画から生産への移行の早かったマシンではなおさらだ。

このソフトレビューでは都内で発販されているソフトを対象にしている。そのため情報の新鮮さという意味ではあまりぱっとしないが、いわゆる購入ガイド的なものとしてはベターな方法だと思っている。

☆印は１つから５つまでの５段階。ただし、少しばかり気を付けてほしいのはたとえ☆印が１つのソフトでも、それは多くのソフトの中から選ばれた５本の中で☆印が１つということ、つまり、このソフトレビューにのるようなソフトだからそれを買っても間違いはないけれど、あえてそのうえ評価するならばという意味の☆印なのだ。そこらあたりを考えて読んでいただければ幸いだ。

今月のひとこと

ソフト充実まであと少し!! ガンバレ、ソフト屋さん。

協力感謝

今月の評論家の皆さん、どうもごくろうさまでした。

たまたまＭＳＸマガジンの編集部をおとずれたばっかりに、有無を言わさず原稿用紙を押しつけられた人たちも、ＴＶの前に座ると突然評論家になってしまうという、なにかパソコンの魔力を見せつけられたような気がします。

まったくパソコンを知らぬ人から、元祖パソコンの保有者まで、バラエティにとんだ人選になりました。

今後もよろしく!!

読者の皆さんにお願いします。皆さんが街で見かけたソフトウェアや、雑誌やカタログで見つけたソフトなどで、「これはおもしろい」とか、「これこそ最高！」みたいなものがあったら編集部までお知らせ下さい。特に教育ソフトやビジネスソフトなら大歓迎です。

MSX SOFTリスト

12月1日現在

MSXのソフトのことならすべて判る、という便利なリスト。さあ、今年は一体何本のソフトがリストアップされるかな!? 最新情報を見やすい表にして毎号レポートします。今年も注目して下さい、ネ。

VOL.2

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内 容
アドベン・チュー太	ROM	4,800円	MIA	カエルやヘビと戦いながらネズミのチュー太がまんまとダイヤを盗み出します。
I LOVEシリーズ	ROM	4,800円	コナミ	ゲームを楽しみながら自然に学力もアップできる算数ゲームシリーズ。
あーみだーくじ	テープ	2,800円	ポニカ	〝オレたちひょうきん族〟でおなじみ〝あみだババア〟の武器あみだをMSX対応にした少年向きゲーム。
アニマル・ケアテーカー/ザ・セブンズ・デイ	テープ	4,800円	オーク	『アニマルー』は牛を育てあげるゲーム。『ザ・セブンズ・デイ』は七次元空間の宇宙船を修理する。1本のソフトで2通り楽しめる。
アニメエディタ〝エディ〟	ROM	14,800円	HAL研究所	手軽に思いのままアニメ・グラフィックスが楽しめます。トラックボール付属ソフト
イリーガスEpisode IV	ROM	4,800円	アスキー	時間経過によって画面の色が複雑に変化する、立体版の迷路ゲーム。
ウォーリア	ROM	4,800円	アスキー	ディスプレイに表示される体力、防御力、金力等を考えながら冒険を続けるロールプレイングゲーム。
エクスチェンジャー	ROM	4,800円	アスキー	迷える2人のエイリアンをブラック・ホールをつかって生まれ故郷に連れもどします。
MSX—21	ROM	4,800円	アスキー	独りでもポーカー、ブラックジャックが楽しめるカードゲーム。
MSXダービー	ROM	4,800円	アスキー	過去のレースデータ迄割り出してくれるマイコン版競馬ゲーム。
おてんばベッキーの大冒険	ROM	4,800円	MIA	おてんばベッキーがエイリアンの住む家を探険。穴を掘って落とせばエイリアンはリンゴに変身。それを食べれば得点になる。
音感トレーニング	ROM	4,800円	リットーミュージック	リズム感や音楽センスを一層磨きあげる……という有意義なソフト。
CAR RACE	ROM	4,800円	アンプルソフト	普通のカーレースに燃料補給という新要素を加え走行距離を競うゲーム。
カエルシェルター	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	カエル型エイリアンを迎撃するゲーム。ミサイルを撃つにしたがってカエルは卵からオタマジャクシへと変態、また変態。

か

MSXソフトリスト

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
化学・元素記号マスター	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピューターセンター	ゲーム気分で化学・元素記号がマスターできます。
カップル	テープ	4,800円	アートサプライ	いろいろな種類のカタチや単語、遊び道具など同じ仲間が現われたら素早くキーを押してポイントをあげる感覚ゲーム。
カラー・トーチカ	ROM	4,800円	マジックソフト	トーチカに攻めて来る敵を片端から機銃掃射していくカンタンなゲーム。
カラーボール	ROM	4,800円	ハドソン・ソフト	今月号で紹介P112
カラー・ミッドウェイ	ROM	4,800円	マジックソフト	今月号で紹介P115
カロリー計算のプログラム	テープ	5,800円	オーク	今月号で紹介P117
ギャングマン	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	$袋とダイヤを満載したギャングの車を追いかけるカー・レース・ゲーム。
ギャング・マスター	ROM	4,800円	アスキー	銀行に押し入って金を奪い、警察に捕まらないように逃げるギャングゲーム。
クレイジートレイン	ROM	4,500円	SONY	ポイントを次々と切り換えながら乗客を満載した暴走列車を素早く誘導するゲーム。
クレイジーブレット	ROM	4,800円	アスキー	タンク（戦車）とタンクがミサイルを撃ち合って戦うゲーム。
コメットテイル	ROM	4,800円	アスキー	長い尾をもった彗星になって宇宙を飛びまわる、ほうき星のクネクネゲーム。
ゴルフゲーム	ROM	4,800円	アスキー	クラブの種類から力の入れ具合、バンカー、ウォーターハザート、9つの難コースとプレイヤーが選べる本格的ゴルフ・ゲーム。
コンドリ	ROM	4,800円	クロストーク	気球からの矢を避けながら母さんコンドリが猫や人間と戦い子供たちを守ります。
コンピュータ・オセロ	ROM	3,500円	SONY	難易度を四段階に変えられるオセロゲーム。
ザ・スパイダー	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	すさまじいスピードでロケットに向ってくる謎のUFOを撃って、撃ちまくるゲーム。
ザ・ドッキング	テープ	4,800円	アートサプライ	ブロック崩しと英単語の暗記が同時にできるゲーム。
ザ・ブレイン	ROM	4,800円	アスキー	6人までプレイヤーの数をふやせる、音と光を頼りとするMSX版の神経衰弱ゲーム。
THE HUSTLER	ROM	4,500円	コナミ	四つ玉のキレイなカラーボールを使ったビリヤードゲームの決定版。
ジグソーセット	ROM	4,800円	MIA	コアラ、橋、蝶の3種類の絵をジグソーパズルのように組み合わせて完成させる。絵は6から96まで4段階。
ジュノファースト	ROM	4,000円	SONY	四次元へワープできる機能を持った迎撃機ジュノファーストを操作し敵機を破壊するスペースウォーゲーム。
小学生の算数・かけ算	テープ	3,600円	オーク	算数を苦手な科目にしないよう、一番初歩の段階（小学生）を大切に考えて作られたソフト。理解力がつけば算数が好きになるゾ。
小学生の算数・小数Ⅰ・Ⅱ	テープ	各3,600円	オーク	〃
小学生の算数・ひき算	テープ	3,600円	オーク	〃
小学生の算数・たし算	テープ	3,600円	オーク	〃
小学生の算数・分数Ⅰ・Ⅱ	テープ	各3,600円	オーク	〃
小学生の算数・わり算	テープ	3,600円	オーク	〃
小学生の算数・図形	テープ	3,600円	オーク	〃
ジョーキングマン	ROM	4,800円	クロストーク	監視員の目を盗んで工場に侵入し、点検ロボットにはハンマーで一発お見舞いする。イタズラ少年向けのゲーム。
スカイダイバー	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	飛行機で空を飛び向かってくる鳥や風船爆弾、エイリアンなど片っ端から撃ち落としていくゲーム。
スクランブルエッグ	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	鳥が次々と生み落としていく卵を撃ち落としながらポロロン号を追跡させるゲーム。

MSXソフトリスト

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
スターコマンド	ROM	4,800円	アスキー	現実にはない空想の武器、宇宙船で戦えるロマンあふれるシミュレーションゲーム。
ステップ・アップ	ROM	4,800円	HAL研究所	次々に襲ってくる敵を避けながらビルに仕掛けられた階段を上がり屋上の宇宙船にたどり着くゲーム。
SUPER COBRA	ROM	4,000円	コナミ	高性能ヘリコプターを駆使して敵基地を攻撃する反射神経ゲーム。
スーパースネーク	ROM	4,800円	HAL研究所	四角いオリの中で腹ペコな蛇が次々とエサを求めて走り回るゲーム。
3Dゴルフシミュレーション	ROM	5,800円	T&E SOFT	今月号で紹介 P111
3Dテニス	ROM	4,800円	アスキー	シングルでもダブルスでも、はたまたマシン相手でも楽しめるMSX版3Dテニス。
SUPER DRINKER	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	街から街へ追いかけるポリスマンをかわしながら、そこかしこに置いてある酒を飲み干して走り続けるゲーム。
スーパービリヤード	ROM	4,800円	HAL研究所	7個のボールの動きはリアルそのもの。難易度を次々に変えながら微妙なテクニックが駆使できる本格的ビリヤードゲーム。
SQUISH'EM	ROM	4,800円	シリウス 発売元㈱アスキー	48階建てのビルに忍び込み、怪物を避けながらお金の入ったカバンを盗み出すゲーム。
スペースメイズアタック	ROM	4,800円	HAL研究所	秘宝「フォルス」を目指して迷路星雲を探り続けるゲーム。敵だけは迷路の壁を通り抜けてきます。
ゼロファイター	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	敵機と同じ位置に来た時のみ撃ち落とす事ができるという、パイロット気分満点の追撃ゲーム。
TIME PILOT	ROM	4,800円	コナミ	いろいろな時代のオンボロ飛行機たちと闘いながら飛び続ける飛行ロマンあふれるゲーム
TURMOIL	ROM	4,800円	シリウス 発売元㈱アスキー	体当りする宇宙船やミサイル、戦車等いろいろな敵をかわしてエイリアンの卵を回収するスピードゲーム。
ダイヤモンドアドベンチャー	テープ	2,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P112
ダビデII	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	攻撃してくる敵機を迎撃しながら、どんどん先へ進んで行くウォー・ゲーム。ジェット機を8種類の方向に動かして空中戦を楽しむ。
楽しい算数(小4〜6・各上下)	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
中学生必修英単語1年	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
中学生必修英単語2年	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
中学生必修英単語3年	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
ドラゴン・アタック	ROM	4,800円	HAL研究所	宇宙から攻めて来る巨大なドラゴンの群れ。かつて大ヒットした〝インベーダー・ゲーム〟の要はバリエーション。
南極物語	テープ	2,800円	ポニカ	今月号で紹介 P113
NYOROLS	ROM	4,800円	MIA	巨大なヘビ〝ニョロス〟と人魂を分身能力を持つ人間が退治してゆく怪奇ムードのゲーム。
日本史年表	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピューターセンター	能率よく日本史年表が暗記できます。
忍者くん	ROM	4,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P114
ハイウェイスター	ROM	4,800円	ウェイリミット	自分の位置を知らせてくれるマップを頼りに赤いボディのトマト号を走らせて白旗を次々にクリアする。
バイナリィ・ランド	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	64タイプある迷路に一組のカップルを入れて、それぞれ違う道を行かせながらも一緒にゴールインさせるゲーム。
パイパニック	ROM	4,800円	アスキー	邪魔物を避けながら流れてくる雀パイを急いで打ち落とし、役ができればテンパイ。冷静さが必要な新しいタイプの麻雀ゲーム。
パスボール	ROM	4,800円	アスキー	3D版の2人制バレーボール。影を頼りにボールの位置を正確につかむのがキー・ポイント。
パソコン作曲家	ROM	4,800円	リットーミュージック	楽器が弾けなくても、音譜を読めなくても、手軽に作曲が楽しめるソフト。
バトルシップ・クリプトンII	ROM	4,800円	T&E SOFT	今月号で紹介 P115
パワーフェイル	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	回路を切断しようとするオジサンをトンカチで気絶させながら、バッテリーから研究所に電力を送るゲーム。

MSXソフトリスト

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内 容
ピコピコ	テープ	2,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P112
ひつじやーい	未定	未定	ハドソン・ソフト	牧場にいる羊たちを陽の沈む前に柵の中に入れて、狼から守ってあげるメルヘンチックなゲーム。
ピクチャーパズル	ROM	4,800円	HAL研究所	1から15までタテ・ヨコ4段ずつのコマを動かしてブタ、ウマ、ワニ、ゾウ、ネコ等の絵を完成させるゲーム。
ピッキー	ROM	4,800円	HAL研究所	自分のまわりの岩を動かすことができる超能力少年ピッキー君がデビルモグラと闘います。
ピラミッド・アドベンチャー	ROM	4,800円	T&E SOFT	今月号で紹介 P110
BEE&FLOWER	ROM	4,800円	シンクソフト	トンボやスズメ蜂を避けながら、お花畑でミツ蜂が働き回るほのぼのゲーム。
ファイナル麻雀	ROM	4,800円	MIA	1人から複数の人間まで楽しめるMSX版麻雀ゲーム。
ファイヤーボール	未定	未定	ハドソン・ソフト	部屋中を飛び回るファイヤーボール（人玉）を水銀銃と冷凍光線で二段攻撃。
ブギウギジャングル	ROM	4,800円	アンプルソフト	食いしん坊がジャングルのあちこちに置いてあるケーキやローストチキンを食べまくる、動きがかわいいゲーム。
ぶた丸パンツ	ROM	4,800円	HAL研究所	子鬼パンツが次々に落としてくる雪玉をブタ丸が掃除する、キャラクタのかわいいゲーム。
フルーツサーチ	ROM	4,800円	HAL研究所	コンピュータの与えてくれるヒントを頼りに次々に出てくるフルーツの種類をピタリと推理。
ブレークアウト	ROM	4,800円	アスキー	ディスプレイのパターンが120パターンもある高度なブロック崩し。
FROGGER	ROM	4,000円	コナミ	自動車が走りまくる道路で迷子になったカエルを無事に家まで連れ帰るゲーム。
ペアーズ	ROM	4,800円	アスキー	カードで構成された迷路を敵を避けながら裏返してゆく、ニュータイプの神経衰弱ゲーム。
ヘビーボクシング	ROM	4,800円	HAL研究所	3Dタイプで臨場感あふれるボクシングゲームの決定版。
マウザー	ROM	未定	SONY	何階にも分かれたビルに侵入し、ネズミを避けながら魚をイタダく。猫が主人公のゲーム。
マリンバトル	ROM	4,800円	アスキー	駆逐艦の機雷と対空砲火を使って、せまり来る敵の潜水艦と飛行機を次々に撃退するゲーム。
まんてんくん(各3巻)	テープ	各9,800円	ランドコンピュータ	今月号で紹介 P118
ミステリーハウスⅠ	テープ	2,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P113
ミッドナイトビルディング	ROM	4,800円	ウェイリミット	自分のまわりしか視野のない真夜中のビルディングでガードマンを避けながら書類を盗み出すゲーム。
MUSIC	テープ	3,600円	オーク	今月号で紹介 P117
ミュージックエディタ	ROM	4,800円	HAL研究所	誰でも手軽に音遊びや作曲ができます。
ミュージック・ハーモナイザー3	ROM	4,800円	リットーミュージック	メロディを入れるだけで、なんとそのメロディに合った伴奏を作ってくれる。
ムーンランディング	ROM	未定	アスキー	手動による姿勢制御とロケット噴射で月着陸船を月面基地に着陸させる宇宙旅行ゲーム。
MOLE	ROM	4,800円	アスキー	穴からピョコピョコ顔を出すモグラを、手にしたハンマーで叩く、"モグラ叩き"のMSX版。
もぐらたたきキーボード練習	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
モニタ・アセンブラ／グラフィック・エディタ	テープ	4,800円	MIA	マシン語でプログラミングすると手間ひまのかかる図や表も、これで手軽に作成が可能です。
幼児のえいご	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピューターセンター	幼児向け英語教育用ソフト。
リアルテニス	ROM	4,800円	タカラ	今月号で紹介 P114
ライズアウト	ROM	4,800円	アスキー	巨大な迷宮になった大阪城を忍者となって上へ上へと登り続ける。パズル的要素も加わったゲーム。
ラダービルディング	ROM	4,800円	アスキー	指令を受けビルに潜入し秘密書類を盗み出すゲーム。

「いざ鎌倉。」レンタル

なにか、さあ始めようとする時。情報の処理能力はいまや一番重要なポイント。
ジャコスは、そんなあなたを会社を強力にバックアップ。
展示会用に、研修会用に、決算期用に…そして、パソコンラッシュのなか、最適の機種をお選びいただくためにレンタルパソコンはいま人気上昇中です。
もちろん、住所録用に、ゲーム用に、作曲用など自在に使える最新パソコンもあなたをお待ちいたしています。

値下げ断行！

★ビジネス用パソコンの事ならなんでもご相談ください。
破損、故障の場合の責任は、お客様には一切ありません。

★CF-2000(MSX)入荷！
1ケ月＝4,400円。

お申し込みはお電話で

03-436-6571(代)

ジャコスパソコンレンタル価格表（単位：月）

	形　式	1ケ月
本体系	PC-6001	4,300
	PC-6001MKⅡ	〃
	PP-8001	6,200
	PC-8001MKⅡ	〃
	PC-8801	15,900
	PC-9801	24,500
	FM-7	9,500
	FM-8	4,900
	FM-11	21,500
	MY OASYS-Ⅱ	33,600
	MZ-2200	10,100
	PC-9801F	26,300
	PC-9801E	17,200
	PC-8801MKII	13,500
	PC-6600	11,500

	形　式	1ケ月
モニター	PC-6001カラーTV	6,900
	12インチカラーTV	7,200
	12インチグリーンTV	4,800
	14インチカラーTV高解度	9,900
ディスク	PC用（5インチ ミニ）	16,800
	FM用（ 〃 ）	16,800
	PC用（8インチ）	32,000
プリンタ	80桁プリンター	11,900
	漢字プリンター	14,900
	高性能プリンター	28,100
	136桁プリンター	15,200
ROM	PC-6001用ROM	1,600
	MK2用漢字ROM	3,900
	8801用漢字ROM	4,600
	FM2用漢字ROM	4,200
その他	データレコーダー	2,400
	家庭用TVアダプタ	1,700

6ケ月以上の申し込みは更に割引きとなります。

1日からでもレンタルできます。

例：1〜3日の料金は1ケ月料金の$\frac{1}{3}$。但し、この場合の送料はお客様のご負担となります。

電話一本で全国無料配送!!

商品の配送料、返送料は下記のとおりです。

翌日到着	レンタル料金の総額が15.000円以上の場合（注）	レンタル料金の総額が15.000円未満の場合
配送料	全国往復無料配送	お客様のご負担となります。（例）23区片道1.100円
返送料	全国無料、レンタル期日までにご返送下さい。	実費は、お客様のご負担です。レンタル期日までにご返送下さい。

（注）レンタル料金が1ケ月5千円でも、3ケ月申込めば配送料は無料。

―お近くのジャコスへお気軽に。―

東　京 03(436)6571　福　岡 092(281)0930
大　阪 06(281)1096　仙　台 0222(83)0234
名古屋 052(563)0551　札　幌 011(281)2001

株式会社ジャコス

パソコンレンタル事業部　〒105 東京都港区西新橋3-8-3 ランディック新橋ビル

資料請求券
MSX−2

MSX ROOM

MSXルームは、読者と編集部を結ぶコミュニケーションスペース。楽しいおたより、質問をどんどんちょうだいね。

もっとMSXのハードについての詳しいことが知りたい。ボクはMSXをつかって音楽をやりたいと思ってるので、音楽の分野でのMSXの活用法とかゲーム、グラフィックなど目的別での細かいアドバイスなど載せてくれたら非常に助かる。このマガジンはMSXの教科書になっていいんじゃないかな。

静岡県田方郡　吉村太(16歳)

前回から始まったハード・レビューは気に入ってくれたかな。個々のマシンについての使い勝手や拡張性など、これからもどんどんレビューしていくから楽しみにしてくれ。MSXを使った音楽演奏も計画しているから、吉村クンの期待にもそえるんじゃないかな。

教科書っていっちゃうとおこがましいけど、MSXマガジンはだれもがコンピュータとお友だちになれるような、そんな本にしたいんだ。積極的にコンピュータとお近づきになれた人、なりたい人、愉快な話しを教えてヨ。

私はコンピュータの初心者です。いままでのパソコンは値段も高くムズカシイというイメージがあって、買いたくても決心がつきませんでした。そんなところへ可愛いマスコットといっしょにやさしそうなパソコンが出たので、マガジンを買ったのですがちっとも分かりません。もっとやさしくして下さい。そしたらMSXパソコンを買ってゲームを作ったり――いっぱいやりたいことがあるんですよ。

東京都墨田区　柿園とも子(19歳)

BASIC講座は毎回読んでくれてるかな。今はまだ線を引く段階だけど、一年以内にプログラムが組めるように編集部一同ガンバってるゾ。それまでは人の作ったプログラムを眺めてお勉強。命令の意味がつかめて、各行でコンピュータに何をさせているかわかるようになったらシメタものだ。誰だってはじめは素人。エキスパート目指してともちゃんガンバ！

ウラ表紙のカラー広告でMSXのゲーム画面を見ていたら、どことなくAPPLEに似ているようです。モニタにもよるんでしょうが〝ニジミのMSX〟なんてアダ名が付きませんように。

東京都渋谷区　山崎隆文(23歳)

MSXはRGB出力を持っていないため、文字が思いのほかよくニジンでくれます。バックを黒にしたときが最高です。APPLEのニジミにもまったくヒケを取りません。まさしく〝ニジミのMSX〟本領発揮といったところでしょうか。

今日はカゼで学校を休んだ。Butおとなしくねていたわけではない。では何をしていたか？　きのう買ったMSX創刊号をベッドの中で読んでいたのです。外は寒いのに、ベッドの中は天国か極楽か？　ホカホカ♡朝、表紙を読み始め、お昼すぎに裏表紙の定価三七〇円のところまで読みおえました。とてもおもしろかった!!　※0号の残りはあるのですか。

埼玉県蓮田市　鈴木真(16才)

MSXマガジンさえあればカゼひいても、へっちゃらってわけね。でも毎月8日にMSXマガジン買って、9日は必ず休んじゃうなんていうのはダメですよ。カゼ気味になるのを持ってMSXマガジン買うなんて、もっとダメ。それから、0号の残りはまだ少しあるみたい。表紙から値段まで読んじゃうMSXボーイズは必読。ねっ。

家族用にMSXマシンを1台入手したいと思っていますが、パソコン＝TVゲーム機というのはいかにもオソマツ!!

今少し、タメになる使い方をPRする雑誌でありたいものです。

文明が市民を白痴化することのないように……。

東京都西多摩郡　棟方忠輔(45歳)

パソコン＝TVゲーム機という図式が成り立ってしまう現状には私たち編集部でも疑問を持っていますし、棟方さんのおっしゃるように『タメになる使い方』の方向をなんとか見つけようと努力しています。

文明は始めからそこにあるのではなく、市民の選択の末に定着するもののはずです。MSXマガジンもその指標の一つになればと思います。

MSXマガジンを買いました。とてもおもしろい本ですね。前からMSXに興味があったのですが、詳しいことがわからないのでこまっていました。本誌である程度は理解できたのですが、まだわからないことがあるので質問します。

MSXはどうなるのか？　MSXのブームが来ないまま終わってしまうのではないだろうか？

MSXマシンは16ビットにならないのか？

ソフトは十分になるのか？　本当にビジネスにも使えるのか？

この質問は、誰しも考えていることだと思います。しかし、MSXは、本当に良いアイディアだと思います。

埼玉県蕨市　杉山信良(16歳)

MSXはブームにならないでしょう。ブームになってはいけないのです。ブームになればいつかは終わってしまいます。MSXはコンピュータとしてもっと一般性の高い便利な道具となるのが本当の姿でしょう。これからは、もっと身近な教育や家庭医学にMSX（コンピュータ）が活躍することはまちがいないでしょう。MSXが16ビットになるかならないかはこれからの問題だと思います。現在発売されているソフトウェアは新しくなったMSXでも普通に動作することが重要なので、将来のMSXの設計で16ビットが採用されるとはかぎりません。ソフトも教育用ソフトやビジネスソフトは用意されますが、フロッピーディスクがMSXで使えるようになってからでしょう。

MSXテクニカルデータブック[2]の価格25、000円は2、500円のまちがいではないのですか。データブック[1]、[2]の内容等、お知らせください。まだ当地の書店では見つかりません、お願い致します。

武雄市　村島晟介(47歳)

MSXテクニカルデータブック[2]は25、000円なのです。決してまちがいではありません。MSXテクニカルデータブック[1]はMSXのハードウェア・ソフトウェアの基本仕様が詳しく書かれており、定価3、500円で発売しています。テクニカルデータブック[2]はMSX-BASICのBIOS（バイオス）のソースリスト（アセンブルリスト）をすべて紹介しています。MSX関係のハード・ソフトウェアを作る人にとって必要な資料といえるでしょう。最寄りの書店にない場合には、直接アスキーにご注文、お問い合せください。

みんなでつくろう レターズコーナー

MSXマガジンでは、本誌に対するご意見、ご感想を募集しています。なんでも結構ですからどしどしお寄せください。ちょっと気になること、身近にあるオモシロ情報、どうもよくわからないこと、などなど気軽に書いて送ってくださいね。ハガキは本誌あてのとじ込みハガキをご使用ください。楽しいおたより待ってま～す。

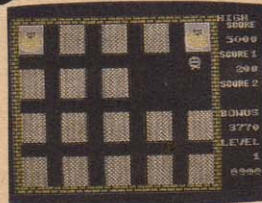
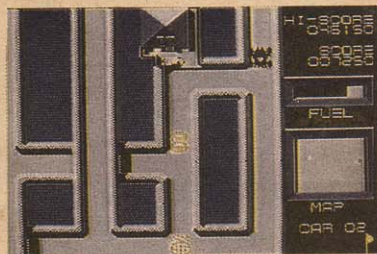
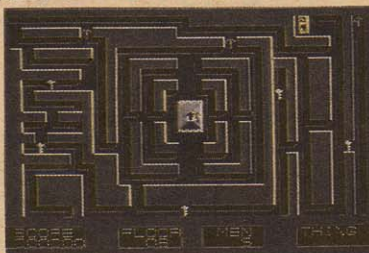
2月のスケジュール

1	WED	
2	THU	
3	FRI	
4	SAT	節分
⑤	SUN	立春
6	MON	
7	TUE	
8	WED	MSXマガジン3月号発売
9	THU	
10	FRI	
⑪	SAT	建国記念日
⑫	SUN	
13	MON	
14	TUE	聖バレンタインデー
15	WED	
16	THU	
17	FRI	
18	SAT	
⑲	SUN	
20	MON	
21	TUE	'84メカトロニクスジャパン(晴海)(21〜24)
22	WED	
23	THU	
24	FRI	
25	SAT	
㉖	SUN	
27	MON	
28	TUE	
29	WED	

PRESENT 今月のプレゼントで〜す。

⬆アスキーMSXバッジ3ケ1組(50名さま)

⬅MSX・Tシャツを50名さまに。

MSX ソフトプレゼント

●ペアーズ(5名さま)トランプや花札で遊ぶ神経衰弱も楽しいけど、じっくり考えているヒマがないというのがこの神経衰弱。なにしろお化けが追っかけてくるから逃げながら神経をすりへらす辛〜いゲーム。

●ハイウェイスター(5名さま)マップの指示に従って白旗をクリアするゲーム。グラフィックの質はバツグンだ。

●ミッドナイトビルディング(5名さま)要するに空巣ごっこ。重要書類を盗み出すという夜中にプレイするには最適のゲーム。

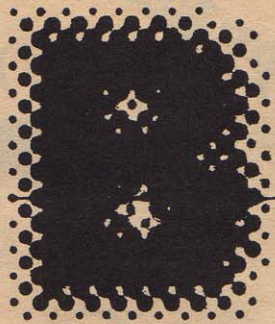
●イリーガス(5名さま)困難なゲームが好きな人におすすめ。カーソルキーを頼りに三次元の迷路の中から、いざ脱出!

●パイパニック(5名さま)その辺にある麻雀ゲームとはちょっとわけが違う。頭脳と反射神経の必要な手のこんだマージャンなのだ。

プレゼント応募のあて先

〒107東京都港区南青山五-十一-五
住友南青山ビル ㈱アスキー
「MSXマガジン」プレゼント係
(アンケートハガキでは応募できません)

MESSAGE OARD

集まれ！ MSXフェアがスタート　メッセージボード

業界初の"MSXクラブ"スタート

銀座にドーンとビルを構えているマイコンベース銀座(オムロン・マイコン・システムズ)では、'83十二月一日より"MSXクラブ"を発足し、その会員を募集している。詳しい内容は次の通り。

●MSXクラブの目的

1.MSXの特長を生かした未来型のパソコンとのつき合い方を創造するための情報交換を実現する場とする。

2.将来のホームコンピューティング時代を前に、体験を通じて未来社会への認識を深めるとともに、具体的な啓蒙・普及活動を実践する。

3.MSXをテーマに、MSX仲間を創り出し、人間的なふれ合いを通じて明るい夢を提供する。

●MSXクラブの活動内容

1.定期的なMSXコンテストの開催。ミュージック、グラフィックス、ホームユースなどをテーマにしたコンテスト、発表会、展示会を行う。

2.定期的なMSXスクールを開催。MSXの新しい使い方、楽しみ方を定期的にスクールで学ぶ。

3.情報交換のため機関誌を発行。

4.情報交換のためにMSXボードを店内に設置。

5.MSX仲間の交流を促進するためMSXツアーを企画・運営する。

●MSXクラブの会員特典

1.MSXクラブが主催する各種イベント、催事に優先的に参加できる。

2.機関誌を定期的に無料で購読できる。

3.MSXのハード・ソフトの購入時に特典あり。

4.会員証を発行。

5.マイコン・ベース銀座内の施設を特別使用できる。

●MSXクラブの入会資格

1.年令、性別の制限なし。

2.当面一,〇〇〇名程度の会員組織を予定。

●入会金および年会費

1.入会金　五百円

2.年会費　一名二、四〇〇円　親子会員三、六〇〇円

●事務局

「MSXクラブ」事務局
〒104東京都中央区銀座一―八―二十一
マイコンベース銀座内
TEL〇三―五三五―三三八一

MSXマシンの感想募集

各メーカーからいろんなMSXマシンが出てきたね。早速、お年玉で買っちゃったなんて人もいるんじゃないかな。そこで、本誌編集部ではMSXマシンを使ってみた感想、あるいは「こんな使い方をしているよ」てな具合に、原稿を募集しています。採用者には、小社規定の原稿料を差しあげておりますので、どしどしお寄せください。形式は自由です。

スタッフ募集

MSXマガジンでは、編集、編集雑務、プログラマを募集しています。

ご希望の方は、履歴書（写真添付のこと）を同封の上、編集部までお送りください。

われこそはと思う方、ビシバシご応募くださいね。

プログラム大募集

MSX編集部では、MSXマシンを使ったプログラムを募集しています。投稿する場合は、プログラムをセーブしたカセットと内容、操作方法を書いた原稿をお送りください。

ただし、ご投稿いただいたものは原則として返却できませんので、必要な場合はコピーをとっておいてください。採用分には、小誌規定の原稿料を差し上げ、ソフトウェアの販売を行う際には印税をお支払いします。

また、他者の著作権の侵害につながるもの、他社・誌との二重投稿は固くお断りします。

MSXマガジン年間予約について

MSXマガジンのご購読、本当にありがとうございます。多数の方々より年間購読のご希望をいただいておりますが、残念ながら年間購読のご予約は受付けておりません。お近くの書店、マイコンショップなどでお求めください。

応募のあて先はすべてこちら

〒107東京都港区南青山五―十一―五
住友南青山ビル　㈱アスキー
「MSXマガジン」〇〇〇係
(おたより以外、アンケートハガキでは応募できません)

アフターケア

12月8日発売のMSXマガジン1月号の内容および文章中に誤りがありましたことをお詫びとともに訂正いたします。

☆P27……三段目21行目、「最後の9をZに……」のZは2の誤りです。

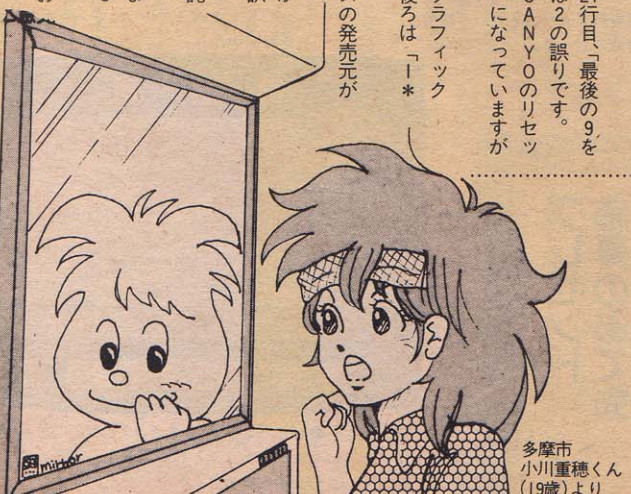
☆P31……表中、SANYOのリセットボタンが「無」になっていますが「有」の誤りです。

☆P33……表中のブラフィックの欄で256×192の後ろは「1―*2」になります。

☆P52……ペアーズの発売元が「HAL研究所」になっていますが「アスキー」の誤りです。

以上慎んでお詫び申しあげます。お気づきになりましたミスは、MSX編集室までご一報をお待ちしております。

☆P109……仕様表中「RAMは32Kバイト」の誤りです。

☆P112……松下電器健康機器開発センターの問い合わせは、TEL〇七二〇(四四)〇三五一に変更しました。

多摩市
小川重穂くん
(19歳)より

電話で深めよう MSX の世界

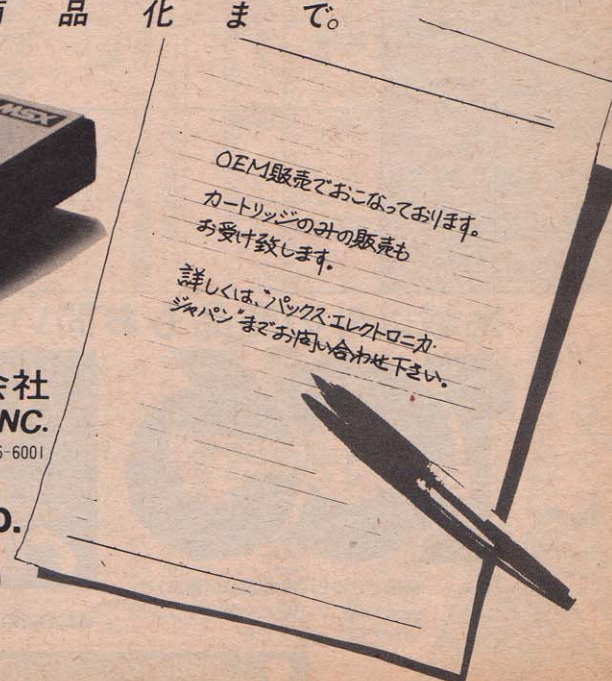
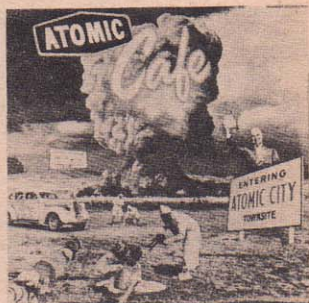
教育・音楽・ビジュアル・ゲーム…1家に1台ホーム パソコン時代到来!!

(各社の機種別機能一覧表)

メーカー	機種名	15回払	表示機能				ROM / RAM	サウンド機能	キーボード	インターフェイス	外部記憶装置	拡張スロット
			表示文字	グラフィック解像度	スプライト	カラー						
松下電機	CF-2000 ¥54,800	月々 3,683円×15回	32字×24行 40字×24行	256×192ドット 64×48画素	8×8 16×16	16色	32KB / 16KB+ VRAM16KB	8オクターブ 3重和音	キー数73 英、数 ASCII配列	FSK方式	●カセットテレコ ●コンパクトフロッピーディスク 16KBRAM カートリッジ	ROM48KB RAM16又は64KB
三洋電機	MPC-10 ¥74,800	月々 5,027円×15回	40字×24行 32字×24行	256×192ドット	32面	16色	32KB / 32KB	8オクターブ 3重和音	英数字 ひらがな カタカナ グラフィック記号 アイウエオ配列 73キー	ライトペンインターフェイス カセットインターフェイス プリンターインターフェイス ジョイスティック インターフェイス	データレコーダー	●カートリッジスロット 1個 ●I/O 拡張バス 1個
日本楽器製造	YIS-303 ¥49,800	月々 3,347円×15回	32字×24行 40字×24行	256×192ドット	32面	16色	ROM 32K RAM 16K VRAM 16K	8オクターブ 3重和音 1ノイズ	70キー	カセット、ビデオOUT ジョイスティック×2	カセット	専用サイドスロット。 ROMカートリッジスロット
	YIS-503 ¥64,800	月々 4,355円×15回	同上	同上	同上	同上	ROM 32K RAM 32K VRAM 16K	同上	73キー	同上 プリンター	カセット	専用サイドスロット。ROMカートリッジスロット、リヤスロット
	CX-5 ¥59,800	月々 4,019円×15回	同上	同上	同上	同上	同上	同上	70キー	同上	カセット	同上
富士通	FM-X ¥49,800	月々 3,347円×15回	最大 40字×24行	256×192ドット	32画面	16色	●MSX-BASIC ROM32KB ●RAM16KB (Max32KB) ●ビデオRAM 16KB	8オクターブ 3重和音	シリンドリカルタイプ	カセットインターフェイス	データレコーダー	1スロット
東芝	HX-10S ¥55,800	月々 3,750円×15回	40桁×24行	256×192ドット	4種類	16色	32KB / 16KB	音声端子	JIS配列	本体内蔵(カセット、ジョイスティック、RF信号) カートリッジ(プリンター、RS-232C)		本体1 増設2
	HX-10D ¥65,800	月々 4,422円×15回	40桁×24行	256×192ドット	4種類	16色	32KB / 64KB	〃	〃	〃		〃
三菱	ML-8000 ¥59,800	月々 4,019円×15回	32文字×24行	256×192ドット	可能	16色	32KB / 32KB	8オクターブ および効果音 三重和音	JIS標準配列 HEXテンキー (オプション)	カセットインターフェイス (1200/2400ボー切替) プリンターインターフェイス 内蔵 RFモジュレーター内蔵	カセットデータレコーダー フロッピーディスクを予定	拡張ボックスを通して増設RAMボード 漢字ROMボード RS-232Cボード FDD制御ボード をサポート
ソニー	HB-55 ¥54,800	月々 3,688円×15回	40×24	256×192	32	16色	(32K+8K) ROM 16K RAM	8オクターブ 3重和音+ノイズ1	JIS配列 カナは50音配列	ジョイスティック×2 カセットインターフェイス プリンターインターフェイス 拡張用RAM・ROM インターフェイス 拡張用I/Oインターフェイス	カセットコーダー 拡張用RAM データカートリッジ	1
ビクター	HC-5 ¥59,800	月々 4,019円×15回	32×24 40×24	256×192	32	16色	ROM32KB RAM16KB	8オクターブ 3重和音 +ノイズ	タッチキー	プリンター I/F カセット I/F ジョイステック I/F×2	カセット I/Fより テープ 拡張スロットより FDD対応可	50pin×1 60pin×1
	HC-6 ¥64,800	月々 4,355円×15回	32×24 40×24	256×192	32	16色	ROM32KB RAM32KB	8オクターブ 3重和音 +ノイズ	フルストローク	プリンター I/F カセット I/F ジョイステック I/F×2	カセット I/Fより テープ 拡張スロットより FDD対応可	50pin×1 60pin×1
日立	MB-H1 ¥62,800	月々 4,220円×15回	40×24 32×24	256×192	○	16色	ROM40KB RAM32KB	3和音 8オクターブ	JIS準拠 アイウエオ順 73キー	カセット プリンター オーディオ ジョイスティック	コンパクトフロッピー (発売予定)	2
	MB-H1E ¥54,800	月々 3,683円×15回	40×24 32×24	256×192	○	16色	ROM32KB RAM16KB	〃	〃	〃	〃	2

MSX対応機

ROMカートリッジ発売

組立から完全商品化まで。

陽気な爆弾ソングのリズムにのった原爆狂騒曲(アトミック・ラプソディ)。

「アトミック・カフェ」の再映があった映画館は新宿のちっちゃい映画館で、私が行った金曜日は立ち見もいた。いわゆる、ススンだライフスタイルの人とか、いわゆる肩かけ革カバンの人とか、映画マニアの人とか、それ風の人とかがいて、映画館のなかは、それっぽい雰囲気だった。上映と同時にかけ込んできて、通路にドタッと座った、サラリーマン組もいた。

アメリカ政府が核戦争のPRのために作った、たくさんの広報番組のフィルムを編集して「アトミック・カフェ」はできあがった。作ったのは、アメリカの映画・ジャーナリズム関係者3人組。'82年夏に向こうで上映されて、大変な反響をよんだらしい。

映画は、広島・長崎への原爆投下シーンから始まる。原爆投下もきのこ雲も、きちんと映る。エノラ・ゲイの機長ティベッツの話。「投下にあたって、まだ爆撃を受けていない処女地を選ぶ必要がありました。原爆の効力や破壊力を調査するためです」更にトルーマンの原爆投下表明。「原爆が神の道に従って使われますよう、祈ります……」

核爆弾は、昔っから、神が与えたもうた、政治的なパワーでしかないんだと思ったりした。映画のなかでは何度も〝神のお導き〟が使われる。神も安く見られたものである。

映画は、アトミック・ヒストリーを追ってゆく。ビキニのきのこ雲も至近距離からの実写が映る。ネバダの核実験場のきのこ雲も見られる。きのこ雲は気持ち悪い。米ソの冷たい戦争が始まってからは、アトミックPRがロコツになる。水爆は作るべきかという、街頭アンケートの答えのひとつ。「アメリカ人はものを、破壊するより建設します。否も応もありません。そういう人種です。水爆を造りましょう」映画館のなかにドッと笑いが起る。この意見のような考え方が政治の考え方だから、これはパロディになってしまう。

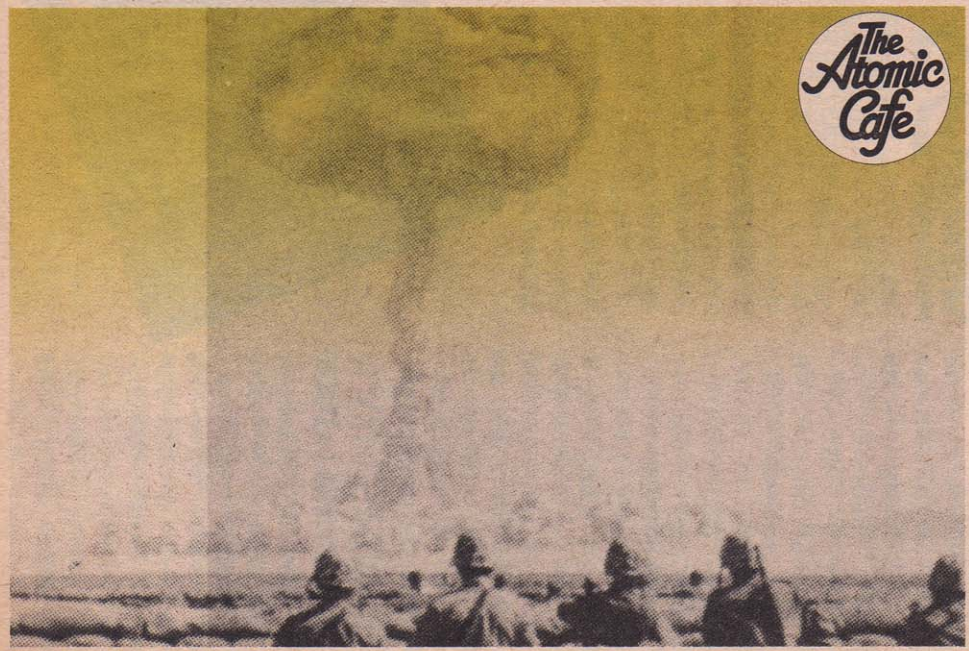
核兵器から身を守る方法、核はそんなにこわくない……そういう政府のプロパガンダが、フィルムの編集でおもしろいパロディになってる。カントリー風の反核ソングにのって。「髪は抜けてもはえてくる」っていうのが、ほとんどアホであった。

2時間余りのこの映画、ちっともタイクツしなかった。アトミック・ヒストリーがやさしく解説されていて、これなら誰でも理解できる。

つくづく頭にきてしまうのだ。

未来を考えるとき、核は色んなところでシンボリックなものだと思う。今の政治のいきづまりの象徴でもあるし、だから進歩が否かのネックでもあるし…。こういう大事なときに、上の方の人たちは何をウダウダつまんないことやってんだろ、と庶民の気持ちになってしまうのだ。政治や核爆弾や軍事力や冷たい戦争を、「アトミック・カフェ」は、カンタンに戯画化してしまった。しかも相手の手の内を利用して。単純なドキュメンタリーではないこういうやり方の反核映画って、とっても大切なような気がする。

今年始め、手塚治虫の解説で放映された、アメリカのTV映画「火星年代記」(原作はレイ・ブラッドベリ)のなかに、地球が中性子爆弾で滅びてしまうシーンがあった。中性子爆弾は有機体にだけ作用する。建物のなかから有機体だけがタイム・トリップするようにいなくなっちゃうそのシーンはスゴかった。中性子爆弾って、悲しさの極みだ。

SFの世界が、未来のものとしてものすごく近似値に感じられるのだ、この頃。ホントに。乏しい、メンド臭い…。アルビン・トフラーがいうように、今の政治システムは何もかもに対して古くなっちゃったんじゃないだろか。いーかげんにしてほしいのだ。核爆弾とか軍事力のために、あくせく働いて税金おさめてんじゃないのだ！ と言いたいのだあ。次の進歩に向かって対策を練るためにお金使ってくださいよお。なんといっても新しい時代をひと目見てから死にたいんだから。

●アトミック・カフェ上映予定　場所：下北沢　鈴なり壱番館03(466)0518　日時：1月13日～2月3日　(平)12時45分／3時0分／5時15分／7時30分　(日)(祭)10時30分／12時45分／3時0分　前売り券1000円　当日券1200円　問い合わせ：アトミック・カフェ事務局　TEL：03(403)3214

2010年オデッセイ2

A・C・クラーク著

「2001年・宇宙のオデッセイ」の続編「2010年・オデッセイ2」の邦訳出版がいよいよ間近となってきた。発行は早川書房、翻訳は伊藤典夫氏。（全国のオデッセイ・ファンの皆さん、早川書房と伊藤先生に励ましのおたよりを出そう。）

一五年後にもなお新鮮な「2001年」

「オデッセイ2」ぐらい書かれるべくして書かれた続編も珍しいだろう。正確に言えば、これは続編ではなく解決編と呼ぶべきかもしれない。前作「2001年・宇宙のオデッセイ」はひとつの謎の上にさらに大きな謎を積み重ねて巨大な謎の山を築き、それがそのまま終幕の最大の謎、あの幻想的シーンへとなだれ落ちていくという構成だった。

猿人の群れのただ中に出現した黒い直方体＝モノリス。人類の意識の目覚め。人類が初めて使った道具である白骨が空中に投げられるやそれがそのまま宇宙ステーションに変容する。月面のティコ火口でのモノリスの発見。モノリスと木星との通信。超知性体の存在の暗示。木星探査船ディスカバリー号の発進。ディスカバリー号のスーパー・コンピュータHALの発狂。木星の衛星イオの付近での巨大モノリス〝ビッグ・ブラザー〟の発見。そしてボーマン船長の通常空間からの消失と変容。そして幼児としての再生。

これらすべてはキューブリックの強力なイマジネーションによってリアルな映像として具体化されていた。「2001年」が映画化されたのは一九六八年、ニール・アームストロング船長が「人類にとっての巨大な一歩」を月面に印す前の年だった。以来一五年も経つわけだが「2001年」は少しも古くさくならないどころか、「スター・ウォーズ」シリーズから最近の「ウォーゲーム」に至るまで、すぐれたSF映画のほとんどはどこかで必ず「2001年」の影響を受けている。

そして「2010年」

「2010年」もすでに映画化が決定しているそうだが、「2001年」があまりに完成された傑作だっただけに、あの水準を越える作品をつくるのは相当の難事だろう。

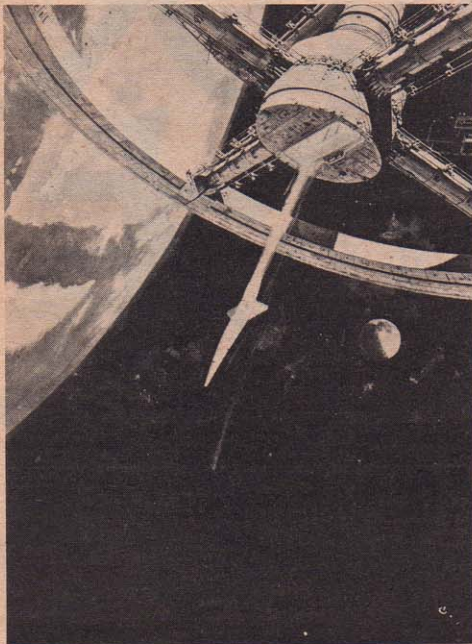
さて「2010年」の内容だが、ディスカバリー号の遭難とモノリスの存在を探り当てたソ連は宇宙船レオノフ号を建造して木星域の探査を試みる。レオノフ号にはフロイド博士（「2001年」のオープニングでティコ火口のモノリスを発見した科学者だ）チャンドラ博士（スーパー・コンピュータHALの設計者）を始めとする三人のアメリカ人科学者も乗り組むことになる。

木星の衛星イオの付近に到着したレオノフ号はディスカバリー号のサルベージに成功する。チャンドラ博士はHALの再起動に成功し、ディスカバリーとレオノフに分乗した探検隊は〝ビッグ・ブラザー〟の調査を始める。その頃、地球上では、フロリダのホスピスで死にかけているボーマン船長の母親のもとにボーマン船長の〝亡霊〟が現われる。やがて、探検隊に対してHALを通じて「一五日以内に木星から離れよ」という謎の警告が発せられる。そして〝ビッグ・ブラザー〟が何万年かの眠りから覚め、木星の表面へ降下する。ただならぬ事態を察して探検隊は撤退を決定する。遠ざかり行く木星を観測していた科学者たちはある日〝ビッグ・ブラザー〟が二つに増えていることを発見する。二つに増えただけではない。ほぼ二時間ごとに〝ビッグ・ブラザー〟は自己増殖して二倍の数になるのだった。二四時間で一〇二四個、四八時間では一〇〇万を超えることになる。

そしてついにクライマックスが来て、超知性体の意図とモノリスの使命が明らかになる。なんと——本を読んだときの楽しみが減るといけないのであまり詳しくは説明できないのだが——モノリスは宇宙的規模の土木工事機械だったのである！

世界で一番有名なコンピュータ「HAL」

人間と自然言語で対話できるスーパーコンピュータ「HAL」は「2001年」の中でも一番印象に残る登場「人物」だった。スターウォーズのロボットにしろ、スーパーマンⅢの悪役コンピュータ、さらにはウォーゲームの戦略コンピュータにしろすべてHALが原型となっている。

HALの名前の由来もオデッセイ・ファンの間でずい分熱心に議論されたものだった。一時は「IBM」をアルファベット上で一字ずつ動かしたものだという説が有力だった。（Hの次はI、Aの次はB、Lの次はMだ。）しかしこの説は「2010年」の中でHALの生みの親チャンドラ博士自身によって否定された。チャンドラ博士はHALは「ヒューリスティック・アルゴリズミック」の頭文字だと断言している。「発見的・算法的」とでも訳せるだろうか。アルゴリズムというのは「決まった手順」というような意味で、現在のコンピュータは全てアルゴリズミックである。つまりプログラムによって細かく決められた手順のとおりにしか動かない。これに対して人間の頭脳はヒューリスティックである。試行錯誤を繰り返しながら問題の解法を発見し、自ら学習して知識を増やしていく。アルゴリズミックなコンピュータはプログラムが予想していないような状況には全く対応できない。どんな

巨大で高性能の機械であろうと、たとえば漢字を読み取るプログラムが入っていなければ永久に漢字を読めるようにはならない。コンピュータにヒューリスティックな能力を持たせることができれば、そのコンピュータは一定の前提さえ与えられれば、未知の問題をいわば独力で解くことができるようになる。

「2001年」が作られた六〇年代の後半ではHALのようなコンピュータはまさしくSFの世界だったが、現在アメリカと日本で開発競走が始まった「第五世代」コンピュータはまさにこのヒューリスティック・アルゴリズミック・マシーンなのだ。ということは、このようなコンピュータが完成したときにはHALの「発狂」もSFの世界のこととしてすましてはいられなくなるわけだ。プログラムで規定されたことだけしかできない機械なら、その故障もプログラムの範囲より外に出ることはない。しかし機械が「自ら判断する」能力を持ったときには、その判断にどんな狂いが出るか前もって予想することができなくなる。

HALの与えられた使命はディスカバリー号をコントロールして木星まで行き、巨大モノリス＝“ビッグ・ブラザー”を探査した後地球へ戻ることだった。ところが保安上の理由から、ボーマン船長を始めとする乗員にはこのモノリスの存在は知らされておらず、HALはモノリスについての情報を乗員に漏らしてはならないと命令されていた。つまりHALは場合によっては「嘘」をつかねばならない状況に置かれていたのである。この矛盾した命令のためにHALは次第に乗員を邪魔者と考えはじめ、遂にあの「反乱」になってしまった、というのがクラークの説明である。

第五世代コンピュータを使ってどんな仕事をさせるのか、まだ機械自体が生まれていない以上詳しくわかるはずもない。しかし、人間の側の身勝手な矛盾した命令がコンピュータの判断を歪め、とんでもない形で人間に向かってバックファイアを起こすことは十分にあり得ることのように思われる。

予言者クラーク

著者A・C・クラークは静止衛星のアイディアを世界で初めて出したことで有名だが、それ以外にも数々の「予言」を適中させている。コンピュータの「発狂」の予言が実現しないように祈りたいものだ。

ところでクラークはこの「2010年」の執筆にあたってArchives IIIマイクロコンピュータにWord Star（ソフトウェア）を載せたものをワープロとして使ったそうである。クラークはスリランカに住んでいるのだが、原稿は五インチフロッピー一枚に収めて航空便で出版社のあるニューヨークに送り、校正はインド洋上のインテルサット5号を経由する国際データ通信網を利用した、と後書に書いてあった。

認知科学への招待

第五世代コンピュータの周辺
●渕 一博編著
●日本放送出版会刊　定価七〇〇円

「コンピュータって何？」とたずねられたら、どう応えますか？

「与えられたプログラムを、手順通りに逐次実行して、情報を高速で処理する機械。つまり人間が、コンピュータのハードウェアに適合したプログラム―ソフトウェア（計算の手順）を作り、そこで処理するためのデータを与えてやれば、情報処理上でかなりの能力を発揮するのがコンピュータです」

「それならば、話題の“第五世代コンピュータ”というのは。今までのものと、どう違うの？」

「従来のコンピュータは、その原理を考えだしたフォンノイマンが数学者であったことからも分るように、工学とか自然科学の研究の産物なんだ。それに対し、“第五世代コンピュータ”は、心理学、言語学の人文科学、さらに将来は大脳生理学等の“人間”自体に関わってきた学問を統合して研究されている。つまり、人間の言葉や音声、画像までも理解することができるのが“第五世代コンピュータ”。そのために、複数の命令を同時に、かつ並行して処理する能力などが要求される。ほら、人間が何か対象を理解しようとする時には、視覚とか聴覚とかを同時に利用するだろう」

――と、ここまでは最低限理解して取りかかるべき（？）なのが、本書「認知科学への招待」。副題が、“第五世代コンピュータの周辺”とある通り、その基礎である「認知科学」を解説したものである。編著者は、あの、渕一博氏。世界的にも話題を呼んでいる、“新世代コンピュータ技術開発機構（ICOT（アイコット））”の理事兼研究所長として、第五世代コンピュータ～人工知能研究の第一線に立っている人物だ。

本書では、人間の記憶、言語等を“認知”する上での分析の前提となる部分も、たん念に解説されている。

「陽子が学校へ行った」

という、日常には無意識的に使用されている言葉にしても、それがどのようなプロセスを経て人間に了解されていくかを解き明かすのは、従来は、論理学や言語学等の領域の問題であった。しかし、こうした人間の持つ知的機能をコンピュータ上で実現することにより、第一にコンピュータ自体の有用性を高め、第二にこの試みを通して、人間の知的機能が構造的に解明されるという。

“第五世代コンピュータ”と言う時には、その革新性が産業レベルで話題となることが多いのだが、一方でその途を進むことは確かに、人間のブラック・ボックス、すなわち心の問題を解き明かすことである。

試験管ベビーの誕生などで脚光を浴びている“遺伝子工学”が、生命をその対象としているのに対して、どちらが衝撃が強いとは比較できないが、どちらもが従来はタブー視されてきた領域に、いよいよ人間が足を踏み込み始めたことは十分に実感される。

＊Institute for New Generation Computer Technology:ICOT）

天才が、大集合。
このたびは、第一回アスキーソフトウェアコンテストに、全国の皆様から多数の
御応募をいただき、誠にありがとうございました。皆様からお寄せいただい
た作品は、ただいま、審査員により、慎重に審査が行われているところです。
さまざまな年齢、職業の方々からお送りいただいた
オリジナル作品は、どれも力作ばかりで、
どんな作品が出てくるかは乞御期待。
この審査の結果は、
二月十八日に発売される、
月刊アスキー三月号の誌上で
発表いたします。
どうぞお楽しみに！
CII
WARE
TEST
日!!
月刊アスキー
3月号誌上

第1回アスキーソフトウェアコンテスト

―中間報告

the 1st ASCII SOFTWARE CONTEST

発表 2月18

ASCII 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビルPHONE 03(486)7111(代)

用語を知れば恐くない

今回は、40～41頁の「パソコン入門すごろく」の中から、コマの中の文について解説します。初心者の人、よく読んでネ。

FEAR OF TERM

1コマ目／ママがおしんを見ていたのでTVを使えない

MSXマシンは、家庭用テレビに接続できるパソコンだ。だから、お年玉なんかで、まず本体だけ買って、お家のテレビにつないでピコピコ使うのが一番初めのステップ。そうなると、今までのチャンネル争いがますますエスカレートするかもネ。うーん。困ったね。早く専用のモニター(ディスプレイ)が欲しいね。

8コマ目／キーボードにコーラをこぼしてしまった

特に、シミュレーションゲームや、デバックをしているときなど、コーヒーやコーラなどを飲みながら……ということが多い。特にデバックに熱中してくると、昼食時も、ハンバーガーをもぐもぐやりながらなんてことになる。画面にジッと見入りながら手探りでコーラを……などということをやっていると、飲み物をこぼします！ 注意しましょう。キーボードがダメになる可能性が高いのですよ。うまくいっても(?)、キーボードの調子が悪くなるでしょう。完全防水のパソコンはまだまだ数が少ないですゾ。

9コマ目／算数の問題を解くプログラムを作ったがウォークマンではSAVEできなかった

ウォークマンって録音機能のない再生オンリーの〝ヘッドホンステレオ〟でしょ。〝カセットレコーダ〟じゃないから、パソコンのソフトウェアを記録はできないんですな。笑いごとじゃないんだよね。一応、録音もできるウォークマンだったら、役目は果たしてくれるけれど。それでもちょっぴり不安定なところがある。できたら、ちゃんとしたデータレコーダを使いたいところだね。

10コマ目／グリーン・モニタを買ったがキャラクタの色の見分けがつかない

これ、実話なんですけど、A氏は、某メーカーのパソコンをフルセット買い求めたのですが、予算の部合から、プリンタをあきらめるかカラー・モニタをあきらめるかという判断に迫られ、「そうだ！ モニタをカラーではなく、グリーンに落とせば、一応モニタもプリンタも両方買えるゾ」とひらめいたのです。ところが数日後、彼は涙にくれました。『花札ゲーム』をもらってきて、やってみると、何と、赤タンと青タンの区別がつかないではないか！ やはりゲーム用には、TVでも良いからカラーのモニタが必要のようです。

17コマ目（2の下段2つ目）／データ・レコーダのLOAD中にリード・エラーが起きた。ボリュームを下げてやり直し。

これは、データ・レコーダを使っていると実際良くあることです。初めの頃は、どうしよう!? などとあせります。こういうときは、レコーダのボリュームを落として、もう一度LOADして下さい。あわててあちこちボタンを押さないようにしましょう。

28コマ目／ディスケットをタテヨコ逆に入れまちがえた。全然反応がなくてあせる。

ディスクを使っていてわりと多いチョンボが、ディスケットのタテとヨコを逆にしてセットしてしまうこと。ディスケットを正面から見ると、中央下の部分にタテに細長く穴が切ってあって、中身が露出している（コンパクト・ディスクだと金属性のカバーがついている）。この部分を前にしてセットするのが正しいやり方なのだが、ボーッとしていると、これをヨコ（右とか左向き）にしてセットしてしまう。このとき、ほとんどのパソコンは、ウンともスンともいわないでじっと止まっているままだから、要注意。

31コマ目／ディスケットをモニタの上に置きっ放しにして中身がダメになった！

これは、カセットテープでも同じですが、TVやスピーカーなどの上には絶対に、磁気メディアを置きっ放しにしないこと。記憶させておいたプログラムやデータが外部からの磁性によって壊れてしまいます。なにしろ、磁気ネックレスの影響で、ン十万円のソフトがパーになってしまったという、実例もあるくらい。磁気にはご用心を！

33コマ目／アドベンチャーゲームをやっていたら分からない単語が出てきた。辞書がない。GAME OVER

アチラものゲームは、当然英語で表示が出る。アドベンチャーゲームで表示される英語は、大体簡単な単語ばかりなので良いのだけれど、問題なのは〝答え〟をインプットするとき。読むだけなら何とか分かるけれど、書くとなるとどうもネ……。こんなとき辞書がないと、インプットのしようがない。それでテキトーに入力してみると、「うわっ！ やられた」となってしまう。和英、英和の他にアチラの辞書もあると、モア・ベターですぜ。

40頁「パソコン入門すごろく」のクイズの解答――答え：LSI（チップス）

対人関係星占い 1月10日～2月9日

あなたとあなたの周囲の人との関係性を中心とした占いです。あなたの運勢はあなただけの運勢では判断できないことが多いのです。私たちの悩みも将来も他人との関係にあります。よりうまく生きていくために、運勢のいい人も悪い人も、みんなで世界はできている。

牡羊座 3/21―4/20

★学校や社会面で、新しい潮流にぶつかる今月です。しかし、そのためには、まず今までやってきたことがらの仕上げが必要です。そんなわけで、ややあせり気味の牡羊座。こんなときは、まわりの友人からのアドバイスや手助けが何よりも力になります。うまく乗り切ることになれば、今年の牡羊座は好調の1年となり、人間関係もより充実したものになるでしょう。ほんのちょっとの後押しを！

牡牛座 4/21―5/21

★新年を迎えて何か新しいことに取り組んでみたいという気持ちが高まっていますが、金銭面はどうも低調のようです。今月の牡牛座は大変エネルギッシュで、人間関係もにぎわいます。新しい知的関心が新しい交友関係を導くでしょう。それが異性であれば恋の予感もあるのですが、何ぶんエネルギーにあふれている牡牛座です、恋の相手に盲目になる危険もあります。グループで行動すれば、誰もが楽しく過せるでしょう。

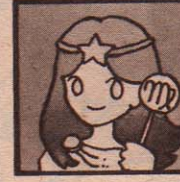
双子座 5/22―6/21

★受験シーズンですが、ひとり落ちつかないような双子座です。映画に行ったり、小説などを買い込んだりしています。あいつは大丈夫なのか？　などとまわりの人も心配です。張りつめていた気持ちがお正月でゆるんでしまっているみたいですねえ。実は当人も、集中できる環境が欲しいのです。ひとり浮き足立っている双子座を誘ってグループで合宿などはどうですか。あなたにもいい刺激になりますよ。

蟹　座 6/22―7/23

★恋愛に、仕事に、勉学に、人間関係に、金銭面に、すべてがノッています。新年早々毎日が楽しいですねえ。けれども、気をつけて！　去年からの疲れがたまっているみたいですよ。健康面に注意信号が出ています。あちこちに引っ張りだこの蟹座ですが、無理な誘いは禁物です。くつろげる雰囲気をつくってあげると、感謝されますよ。新年会などもホームパーティにしてみるのも一案ですね。

獅子座 7/24―8/22

★仕事の方は、うまく行くようになってきましたが、気持ちの方は、1日のうちでも何回も変化します。良いことがあっても、すぐに好ましくないことが起きて一進一退です。とても波がある今月の獅子座です。この時期はつかず離れず、常に同じ距離を持って接してあげて下さい。野心的な余りストレスもたまりがちです。そんなときは、どこか食事やお酒に誘ってあげるのもいい気分転換になりますよ。

乙女座 8/23―9/23

★金運が良好です。思わぬところからお金が入ってきます。乙女座の恋人のいる人は、予想外のプレゼントがありそう。しかし運勢的には、先月からアンラッキーな局面が続いています。そのためにヤケになってムダ遣いをしそうです。近くにいておすそわけにあずかるのもいいかも知れませんが、それならいっそのこと、どこかに遊びに行きましょう。乙女座の運勢は近くにいるあなた次第で好転します。

天秤座 9/24―10/23

★何ごともガマン、ガマンの月です。実力以上の高望みをすると強烈なシッペ返しをくらうでしょう。何とかなるさと甘い考えを持っているので周囲の人は厳しい目で見てあげよう。コツコツと地道な努力をすることが必要なんだということをわかるまで教えてあげてください。特に受験生の人には、あなたの一言によって目覚めてくれれば、必ず合格するでしょう。

蠍　座 10/24―11/22

★あいつにできてオレにできないわけがない。強気の蠍座です。あまりの傲慢な態度にみんなのひんしゅくをかってしまうかも。でも、できるだけ知らんぷりしてください。あんまりガンガン責めたてるとかえって依怙地になりますよ。逆におだててあげれば、調子にのって何んでもひき受けてくれるはずです。何とかとハサミは使いよう、ちょっといい過ぎですが、とにかくほめてあげて。

射手座 11/23―12/22

★今までツキにツキまくっていた射手座。あなたもそのおこぼれをもらっていたかもしれません。しかしだんだんとツキは離れていき、ちょっとしたハプニングが起こりそう。恋人が射手座の人は、思いがけない言動にビックリ。いつまでもダラダラとつき合うのではなくこのあたりではっきりとけじめをつけた方がいいでしょう。それを乗りこえればもうあなたの勝ちです。

山羊座 12/23―1/20

★ナンダ、ナンダいったいどうしちゃったんだ、とみんなが驚いてしまいます。84年絶対オススメ、それが山羊座です。病気がちだったあの人がみるみる健康になります。仕事の方も、今までの努力が実り実績を買われます。友だちに、恋人になって損はありません。どんどんアタックすべきです。ただし、みんなもねらってますので早めの方がいいでしょう。先手必勝これしかありません。

水瓶座 1/21―2/19

★はっきりいいます。水瓶座の人には、数多くの試練が待ち受けています。あなたはあんまり近づかない方がいい。耐えに耐え、いじらしい程の姿勢をみせる本人の為にもそっとしておいてあげてください。本人は耐えることによってきっと活路を見いだすでしょう。そして、試練を乗りきった時あなたは暖かい手を差しのべてあげてください。そうすればあなたにプラスとなる人になっています。

魚　座 2/20―3/20

★パーティや宴会におよばれする機会が多くなる魚座です。交際範囲が広がるということはそれなりに人とのつき合いが多くなるということです。本人には全くその気がないのに誤解をまねく行動を示すかも。周囲からの中傷やうわさ話にいたく傷ついています。あなたはそんなうわさ話に惑わされないで。また、金遣いが荒くなるので、そばにいればかなりおこぼれを期待できるでしょう。

ACT1

めっきりクミちゃん

スノウチサトル

ACT2

博士 わたしの作った プログラムを 見て下さい
どれ どれ

一番 百メートル 二番 パン食い競争 三番 玉入れ……
ウ〜ム 運動会の プログラムだなあ

私って 才能無いのね
せっかくの パソコンなのに 宝の持ちぐされだな

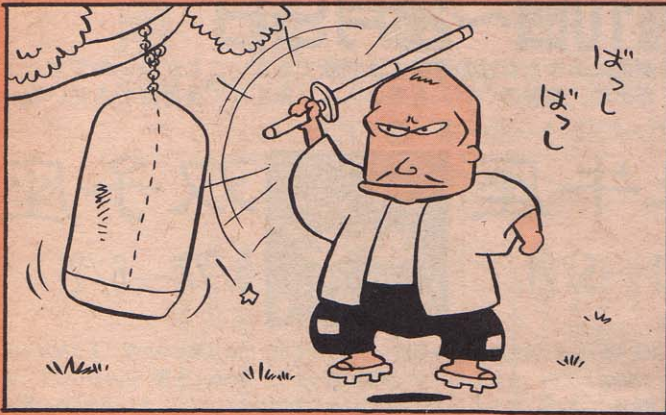
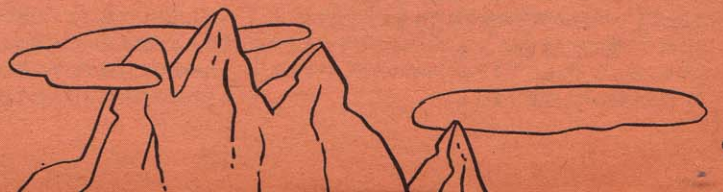
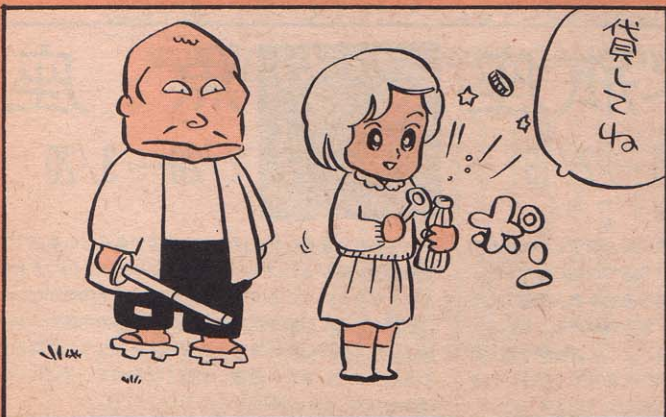
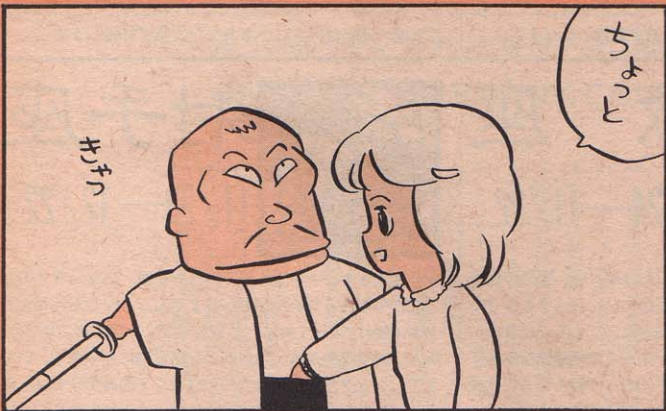
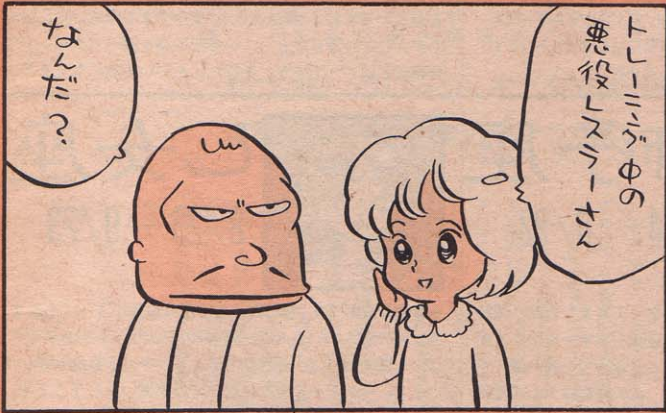
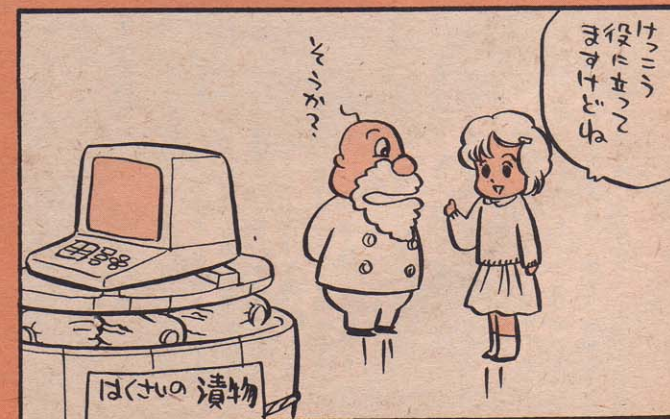
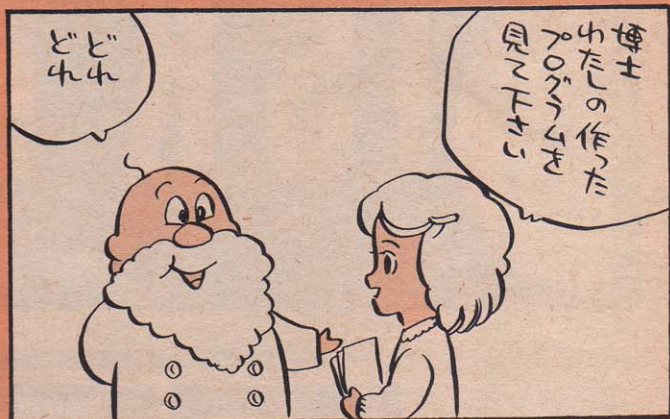
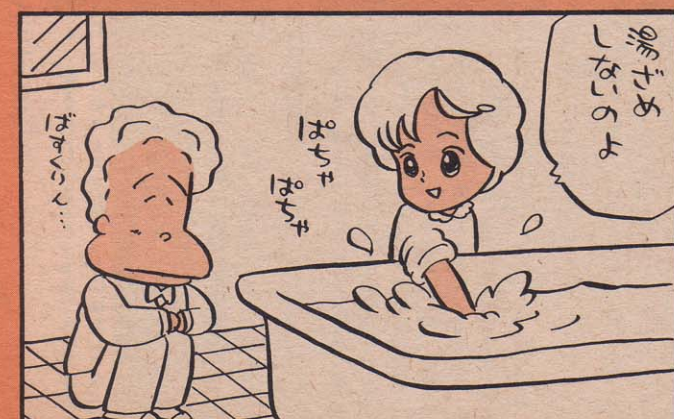
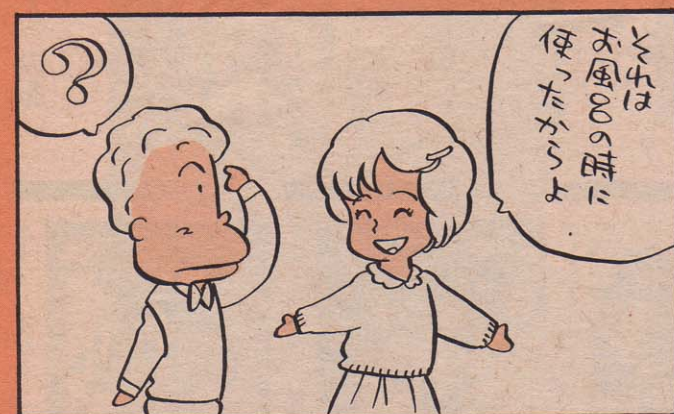
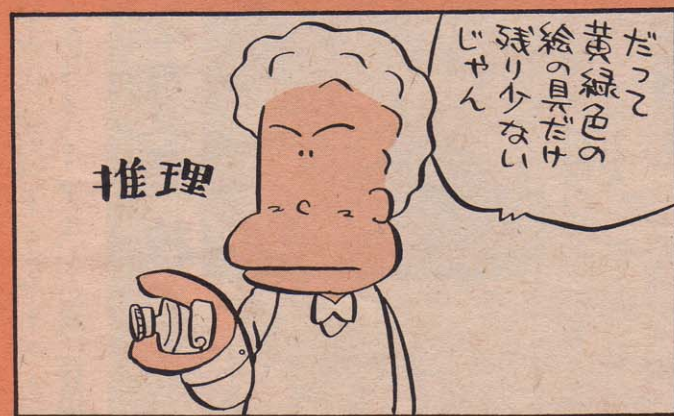
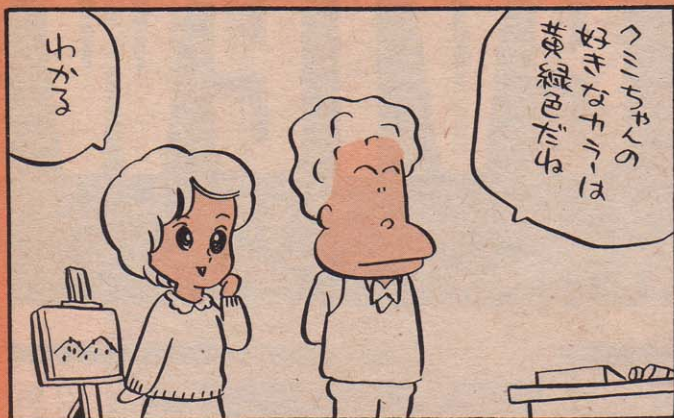
けっこう 役に立って ますけどね
そうか？
はくさいの 漬物

ACT3

クミちゃんの 好きなカラーは 黄緑色だね
わかる

だって 黄緑色の 絵の具だけ 残り少ない じゃん
推理

それは お風呂の時に 使ったからよ
？

湯ざめ しないのよ
ぱちゃ ぱちゃ
ばすくりん…

Disk review

'80年代も、そろそろ中半、世紀末に向って、音楽はどうなるのかナァ？

構成　コミュニカ／文　Shilow "☽★" Itoh

気になる一枚

新年早々に"ニュー・イヤーズ・デイ"のあのU2のライブ・アルバム遂に登場!!

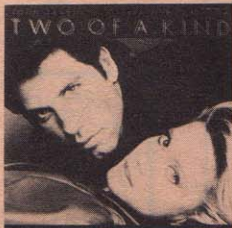
U2（ブラッド・レッド・スカイ）

ポリスター　25S192

☽去年の11月の来日コンサート見ました？★いや〜すごいバンドでした。アレ生を見なきゃ話になりません。生です。絶対に生です☽コレ、その生のアルバムですネ★そうです。あの興奮がビシビシ甦る生盤です。できれば二枚組ライブで出して欲しかった☽ライブ・パフォーマンスの実力No.1だから二枚組でも十分勝負できちゃうワケ★でも一月早々、こんないいアルバムが聴けるとは、今年はいい年になりそう。アリガトU2。

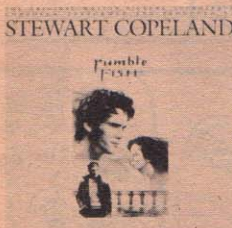
今年、話題の映画のサウンドトラック・アルバムを、一足お先にご紹介。ぜひどうぞ!!

東芝EMI　EMS91073

オリビア・ニュートン・ジョン「トゥ・オブ・ア・カインド」

☽フィジカル・ネエちゃんオリビアの主演第三作映画のサントラ盤ネ★本編は、さておいて、このアルバムの豪華なこと。オリビアを筆頭にB・スキャッグス、シカゴ、D・サマー、スパンダー・バレエ、K・ロギンス、そして共演のトラボルタとのデュエットです。

CBSソニー　25AP2734

オリジナル・サウンドトラック
バーブラ・ストライザンド「エントル」

☽バーブラが監督、制作、主演、脚本、歌と一人五役の話題の映画ネ★公開予定はゴールデン・ウィークでひとあし先にサントラ盤ってワケ☽それにしても歌が上手い★天は五物を与えた？顔も見ようによっちゃあ、とてもチャーミングだし、才女です。素敵です。

アルファ　AMP28087

オリジナル・サウンドトラック、スチュワート・コープランド「ランブル・フィッシュ」

☽これも、コッポラ監督の新作映画とゆうことで話題の映画ネ★そのサントラを「シンクロニシティ」で大スターになったポリスのドラマー、S・コープランドが担当。これも話題です☽ポリスの、あの音を期待するとダメネ★でも、なかなか斬新な音作りには敬服!!

ニナ・ハーゲン「アングストロス」

EPICソニー　25・3P474

☽驚きました!!ニナとジョルジオ・モルダー（プロデュース）の結びつきには★しっかりディスコしてたり、エレクトロ・ポップしてたり、これは問題作です☽でも、ドイツ語のラップもイケますネ★ニナだからできることです。この人、絶対に第三種接近遭遇してますよ☽いや、きっと宇宙人ですよ。きっと。

イヴ・シモン「USA／USSR」

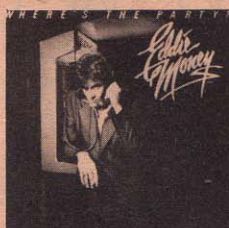
ロンドン・レコード　L28B1088

☽アルバム・タイトル、何か意味あり気ですネ★フランス語だから、よく歌詞が分らないけど、きっとメッセージ色の濃い内容のアルバムなんだろう☽そう言えば、彼、小説を五作ばかり出版しているそうで……★音は、とてもモダンで、サックスの使い方が好きですネ☽フランスの新しい音ってところですネ。

コンピレーション「レディオ・トエルブ」

徳間ジャパン　25RTL3

☽英インディペンデント・レーベルのラフ・トレードのコンピレーション・アルバム（オムニバス）ですネ★日本編集のものですが、なかなか良い構成です。アーティストのチョイスがいいです☽なんと言っても、ロバート・ワイアットの"メモリーズ・オブ・ユー"には涙しました。はっきり言って、最高!!

エディ・マネー「パーティの夜」

CBSソニー　25AP2713

☽この手のロック・アルバム、我が国では、バカ受けしないですネ。なぜですかネ★アメリカじゃガンガン受けるのに不思議です☽ここらで、一発ガンバッテ!!★今年あたりは、受けそう。ハスキー・ヴォイスにノリの良いドライブ感、メロディー・ラインも'60年代っぽく覚えやすいしネ。それにルックスもいい。

ABC「ビューティ・スタッブ」

フォノグラム　25PP103

☽衝撃のデビューより一年半ぶりのセカンド・アルバムですネ★そう、何かと真偽を問われるキョウフの二枚目☽で、中身は？★ドラムスに、あのアンディ・ニューマークが参加してスケール&パワー・アップ。多少、凝り過ぎのところはあるけど、まぁ無難なできばえ☽ドラマを感じさせるとこがいいですネ。

HARD
ハードレビュー
Review
NATIONAL
CF-2000
SANYO
MPC-10
TOSHIBA
HX-10D
YAMAHA
CX5
LIFE

基本に忠実な2スロットマシン

NATIONAL CF-2000

ナショナル キングコング

☗モノトーンのシンプルなボディにブルーのカーソルキーのワンポイント。

3万店の大販売網を持つ家庭電化製品の最大手メーカーナショナルのMSXマシン。すぐれたコストパフォーマンスとていねいな作りは家電の経験の長いナショナルらしさのあらわれか。

2スロットの有用性については現在のところ未知数だが周辺機器の充実、ソフトウェアのコントロールなどによってかなりの可能性が見出せる。

基本に忠実であることがむしろ可能性を感じさせる。

本当の意味でホームパーソナルコンピュータになるための周辺装置開発に期待。

明るいシルバーと黒のボディ。グレーのコントロール系キーとベージュがかった白の文字・記号キー。全体としてモノトーンの印象の中にあざやかなブルーのカーソルコントロールキー。チャーミングなブルーのワンポイントという出で立ちで登場したのが「キングコング」の愛称を持ったMSXマシン、CF-2000だ。

大メーカー ナショナルのマシン

いわゆるナショナルブランド家庭電化製品の普及度は高い。乾電池から冷蔵庫まで、一日のうちどこかで何かのお世話になっていることだろう。CF-2000は業界でも最大手と目されるこのナショナルの販売網にのせて供給されるわけだ。

家庭電化製品は規格と標準化という土台の上に成り立っている商品だといっても決して過言ではないだろう。日常無意識にソケットにねじ込む電球も、この規格と標準化という土台がなければ、その交換という単純な作業にさえ専用のマニュアルを必要とするだろう。また家庭電化製品はそれが一般家庭に入ってゆくがゆえに起ってしまう数々のトラブルに対応できなければならないという宿命を背負って生まれてくる。ある意味においては信頼性が商品としてのカギとなる。そしてナショナルはそんな日本の家庭電化製品をつくり続けてきたメーカーの一つなのだ。

むろんナショナルの歴史は家庭電化製品のみで占められているわけではない。むしろ家庭電化製品は種々な先端技術やプロフェッショナル用マシンのフィードバックであると考えたほうがよいのかもしれない。交通管制システム、産業用ロボットやコンピュータ。LSI、電源装置などの電子部品、そして住設機器。これらのノウハウの結集が「ナショナル」のブランドを持つすべての製品に生かされているといえるのではないだろうか。

CF-2000はそんな環境で育てられたマシンなのだ。

便利な 2スロット仕様

ナショナルのMSXへの対応は早かった。MSX標準化仕様の企画、発表の段階からかなりの積極性を持って取り組んで来ている。

ホームパーソナルコンピュータの幕あけとなるだろうこの時期、ナショナルが積極的な姿勢を見せるのはむしろ当然だったと考えるべきだろう。

さて、CF-2000の最大の特徴は操作面に2つならんだカートリッジスロットだ。スロットが標準で2つ設けられていることによる利点はいくつかある。

まず、スロットにつながる周辺機器を使用しながら、なおかつ他のスロットを利用してROMパック、あるいはRAMパックなどのカートリッジを差し込んでプログラムを走らせることが可能だということがあげられる。今後、MSXマシン向けの周辺機器、出力装置などの多くはカートリッジスロットによる接続を前提として考えられているだろうから、このような使用法を考えた場合、2スロットのほうが便利であることは確かだ。ナショナルは既にサーマルプリンタCF-2301、カラープロッタプリンタCF-2311という2機種のプリンタとそのインターフェースカートリッジCF-2212ーを発表している。

また、バックアップ電源の付属したRAMパック等、マシンから取りはずしても内容の消えないメモリを使用すれば、片側のスロットにROMカートリッジなどのコントローラ、片側のスロットにメモリ用のパックを。という使い方も考えられる。

MSXマシンにおいて、最も多く使用されるインターフェースは、このカートリッジスロットだろうから、スロット2個装備というのはうれしい仕様だ。

作りのいい ジョイスティック

このCF-2000と同時にジョイスティックCF-2201（三五〇〇円）が発売開始されている。いわゆる汎用タイプのジョイスティックでどのMSXマシンにも接続できるわけだが、これがなかなかいい。

色はCF-2000本体のカーソルキーと同じく、ベージュのボディにブルーのボタン。右キキ、左キキ両用タイプで、トリガーボタンはスティックのグリップ頭部の他に台部の左上、右上の3カ所にある。どのボタンを押してもまったく同じ働きをするため、置き方や操作方法にかなりの自由度があり、そのうえ、左右対称型だから右手、左手の関係なくグリップできる。

カーソルキーとジョイスティックは同じ使われ方をするような場合が多い。このCF-2201のようにカーソルキーと同様な色調を使ってくれれば『カーソルキー・イコール・ジョイスティック』という等式がかなり直感的に成り立つわけだから、これは親切なデザインというべきだろう。

また、このジョイスティック、ほんのわずか前傾している。この前傾、グリップのしやすさにかなり貢献していることは確かだ。腕を水平にのばすと必ずグリップは前傾する。ピストルのグリップがその銃身に対して直角になっているものがほとんどないことからもわかるだろう。むろんジョイスティックを操作するのに腕をのばす必要はまったくないが、垂直に立っているものより、手首がいくぶん楽な感じはする。

RFコンバータは 別売

MSXマシンからモニタTVに出力する場合の接続は、基本的に3つある。

一つは「RGB出力」と呼ばれる方法で、TVの3原色、レッド、グリーン、ブルーの3色の色信号と、同期信号（水平、垂直に分けられている場合もある）を送り出すというもので、当然、受け取るTV側にも専用の受け取り口が必要となる。精度の高いシャープな画面が得られるが、コストの高いものとなる。

残りの2つが多くのMSXマシンに採用されている出力方法で、「RF出力」、「コンポジット出力」とそれぞれ呼ばれるものだ。

⬆このマシン最大の特徴、2カートリッジスロット。

⬆使いやすいジョイスティック。

⬆別売のRFコンバータ、CF-2111。

このうち「コンポジット出力」というのは、いわゆる「ビデオ入力端子」の付属したTVと接続するためのものと考えればよい。つまり一般のビデオテープレコーダーの出力をTVにつなぐようにコンピュータからの出力をつなげばいいわけだ。CF-2000にもこのコンポジット出力は装備されている。

あとの一つが「RF出力」だが、このRF出力というのは他の2つの出力と違って、TV側に特別の受け取り口を必要としない出力、つまりTVのアンテナ端子を利用するものなのだ。

CF-2000ではこのRF出力のために専用のRFコンバータCF2-111（七〇〇〇円）を必要とする。CF-2111にはCF-2000本体との接続、TVへの出力のほかに、一般のTVアンテナと接続するための端子がある。

普通、家庭用のTVはアンテナと接続してあるわけだが、MSXマシンのRF出力とつなぐためには、一度このアンテナとの接続を取りはずさなければならなくなる。それを避けるためCF2-111ではアンテナ用の端子を設けて常時結線しておけるようになっている。簡単に言えば、アンテナもつなぎっぱなし、コンピュータもつなぎっぱなしでどちらもOKということだ。

⬆⬇細かいところの仕上も良好。"ー┘┌ー┘"状のエアぬきを持つ。

基本に忠実な入門機

基本的にはこのCF-2000というマシン、かなりのコストパフォーマンスだと思える。

たしかにRFコンバータは別売りだし、MSXマシンとしての基本機能以外に際立った特徴も持っていない。しかし、ビデオ端子を装備しているTVがふえてきている今、RF出力は必ずしもMUSTでないかもしれないし、2スロットによる拡張性は、周辺機器が充実してゆく今後を考えると、むしろ最大の特徴となるかもしれない。

基本に忠実な入門機。スーパーではないが高い信頼性。

それがCF-2000だ。

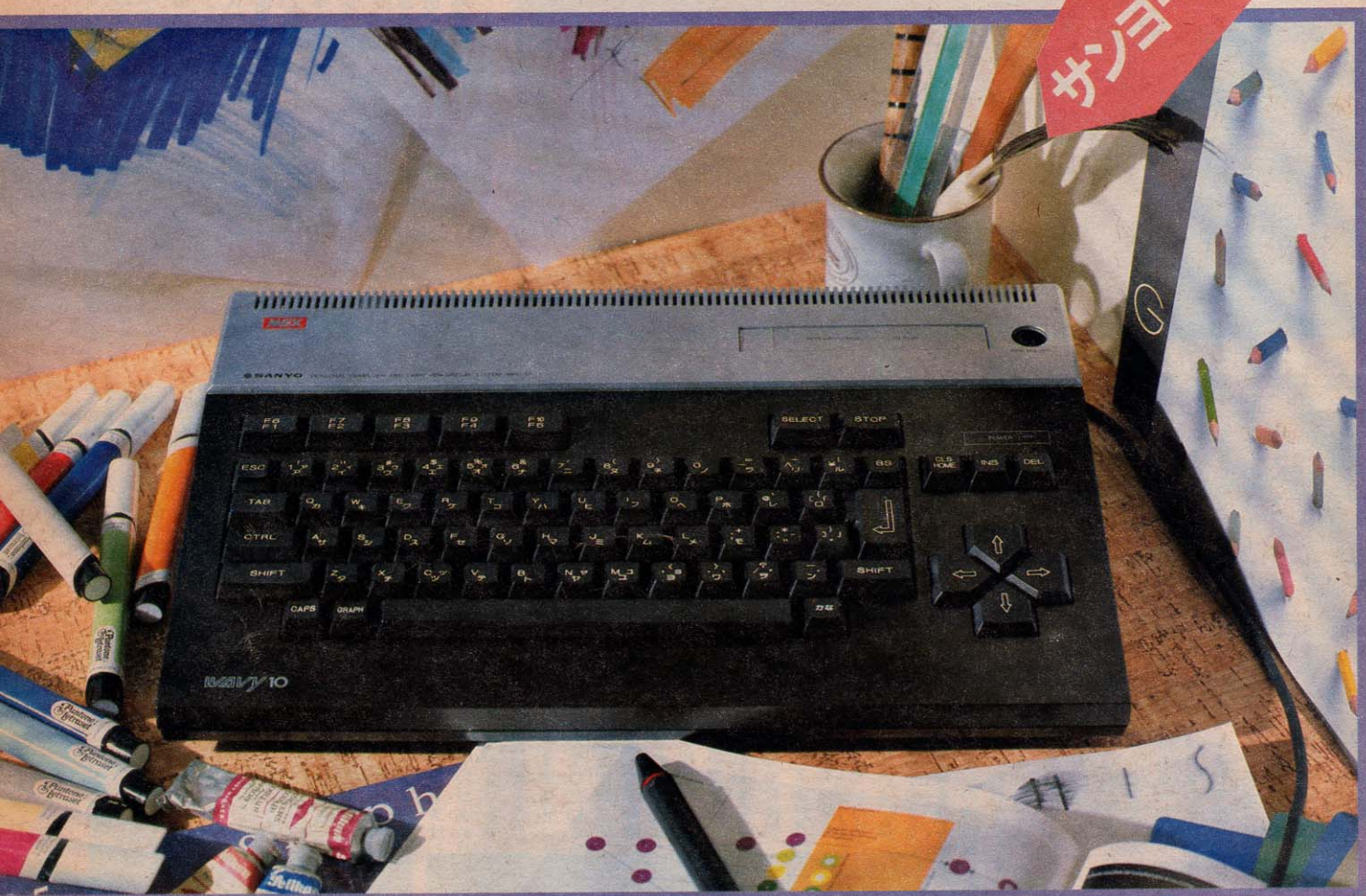
➡これだけあれば、今、家にあるTVを利用して、すぐにも各種のMSXソフトが利用できる。RFコンバータCF-2111はTVのアンテナ線をつないだまま、CF-2000と接続できる設計だ。

仕様

項目		内容
メーカー・品名・型式等		松下電器産業株式会社　CF-2000
CPU		Z-80A
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト
RAM		16Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256 × 192ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	2スロット　MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル　1ch
	RF出力	別売（RFコンバータ　CF-2111）
	カセットI／O	1200／2400ボー　FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	別売（プリンタインターフェース　CF-2121）
	拡張バス	―
キーボード		ASCII配列（英・数・グラフィック） 50音配列（ひらがな・カタカナ）
電源		100V　50／60Hz
消費電力		25W
大きさ		430×72×232（mm：幅×高×奥行）
重さ		3.6kg
色		シルバー／ブラックのツートン
価格		54,800円
付属品		サウンドケーブル ビデオケーブル 取扱説明書 BASIC説明書

ライトペン装備のホームコンピュータ

SANYO MPC-10

サンヨーWAVY10

⬆印象としてはずいぶん固い感じだ。ペンは普段『ペン立て』におさまる。

ライトペンを標準装備した唯一のMSXマシン。インターフェイスのほとんどは標準装備され、ジョイスティック、カセットはもちろん、RF信号とコンポジット信号のどちらでも出力可能。さらにプリンタインターフェイスも装備。
付属のライトペンはなかなかのできばえ。形状、バランスなどもかなり良好。同梱のライトペングラフィックスプログラムはけっこう楽しめる。
これ一台ですべてをこなそうという人には最適か。

最近のTVコマーシャルでは、やたらとコンピュータ・グラフィックスがはやりだ。『トロン』のような全編コンピュータ・グラフィックスという映画さえあった。

コンピュータ・グラフィックスによる画像――コンピュータの演算で画像を作り出して実在する物と同じように、あるいは超現実的にそれをシミュレーションして、影を付け、回転させ、変形するというダイナミズムを持つ画像。これも1つの点を画面にプロットし、1本の線を引くという、ごく基本的なことの積み重ねなのだ。

コンピュータ・グラフィックスは『CAD』から出発している。『CAD』というのは『Computer Aided Design』の略でコンピュータを使って種々な設計の手助けをしようというものだ。

今回紹介するサンヨーのMPC-10に付属してるライトペンやその作画プログラムなどはこの「CAD」からのフィードバックによって生まれたものだといってもよいだろう。

⬅MPC-10上面。こうやってみると比較的、方形に近いことがよくわかる。キーは見やすい。

シンプルなスタイル

黒とシルバーのボディ。キーボードも黒、文字のみが白というかなり渋めのデザイン。色とりどりのマシンがふえた今日、そっけない程のシンプルさだ。ただ、黒のキートップに白ヌキの文字というのは、多くのタイプライターがそうであるように視認性という面から見れば一番いいようだ。キーを見ずにタイプできるような上級者は別として、MSXマシンを購入する層というのは、キーを見ながらタイプする、あるいはキーを押すという表現のほうが適当だと思えるような使い方をすることが多いはずだから、キートップの文字の読みやすさというのは重要だ。また、キャリッジリターンキーが縦に長く、大きくなっているのはなかなか使いやすいし、大きな矢印で⏎と記してあるのもわかりやすい。

このキーボード、一見すると何の変哲もないように見えるが、逆にシンプル・イズ・ベストの好例ともいえる。ただ残念なのはキーをたたいたときの感触が少しあいまいに感じることなのだが、これは慣れの問題だろうし、むしろこの感触が好ましいとする人もいた。

各種のインターフェース内蔵

このMPC-10にはMSXマシンで考えられるほとんどのインターフェースが組み込まれている。

画像出力はいわゆるコンポジット信号と呼ばれる、TVのビデオ端子に対するものと、RF信号というアンテナ端子に対するものと両方持っているし、カセットインターフェース、ジョイスティックは当然として、I/O拡張バスとプリンタインターフェースまで装備されているのだ。

MSXマシンの最小構成としてのインターフェースは、カセット、ジョイスティック、サウンド、ビデオと、カートリッジスロットが一つだけということになっているから、これはかなりの豪華仕様というべきだろう。

ここでプリンタインターフェースについて少し説明しておこうと思う。

プリンタインターフェースというのは市販のあるいはメーカ指定のプリンタに信号を送り出すためのコンピュータからの情報取り出し口と考えるのが一番わかりやすい。つまり、コンピュータが『××という文字をプリンタに出力しなさい』と命令した時にその命令をプリンタに理解できる形に直して送り出すのがプリンタインターフェースなのだ。だから例えばカセットインターフェースといえばカセットに録音できる形にデータを直して送り出したり、逆にカセットから送り込まれる情報をコンピュータが理解できる形にしたりする装置ということになる。

一般的なパソコンでは、このプリンタインターフェースはほとんど標準で装備されているが、MSXマシンの場合、最少構成からはずされていることもあって装備されていないマシンも少なくはない。プリンタ自体、決して安いものではないし、スロットや拡張バスを使ってインターフェースユニットへ接続することも可能だから、なければ困るというものではないにしても、ついていれば便利であることは確かだ。

今後、いろいろな拡張ユニットや周辺機器がMSXマシンのためにラインナップされてゆくだろうが、プリンタ専用のコネクタを装備しているということは、他の拡張用のバスや、スロットを周辺機器のためだけ

⬆リアにある拡張バス用コネクタ。

➡⬇2個のジョイスティックポートと並んだ、ライトペン用コネクタ（上）。ほとんどのインターフェースが付く（下）。

に使用できるというメリットがあるわけだ。

ライトペン付属のマシン

さて、このMPC-10の最大のセールスポイントでありまた、現在市販されているMSXマシンの中で唯一、このMPC-10が標準で装備している周辺機器、それが『ライトペン』だ。

ライトペンというのは基本的には『ポインティング・デバイス』と呼ばれる周辺機器の一種で、トラックボール、マウスなどと同じ仲間になる。むろんMSXマシンではおなじみのジョイスティックも、また広い意味ではどのマシンにもついているあのカーソルキーも含まれるかもしれない。

ポインティング・デバイスというのは文字どおり『指し示す』ための装置のことだ。画面上打つべき点の位置を示したり、線分の両端点を指示したりする。あるいは、コンピュータがこれから行なう仕事のリストを示し、そのうちの1つをピックアップする場合などもポインティング・デバイスを使用する場面だろう。

さて、このポインティング・デバイス、それぞれに一長一短あって、どれがベストとはいえないが、ライトペンと比較する意味もあるので、ここですこし紹介しておこう。

まず最近、高級パーソナルコンピュータに普及し始めたもので『マウス』というデバイスがある。これはボディの形がねずみに似ているところからつけられた名称。国産のタバコでいえばショートホープ程の大きさのもので、机の上など、平らな台の上を上下左右に動かして使用する。動きはマウス自体で検出してコンピュータに送るため、台が平らであること以外には制約はない。

また、マウスとはまったく逆の考え方に基づいて作られたデバイスもある。最近MSXマシン用のものも発表されたトラックボールがそれだ。マウスがその本体を机上などで動かすという使用法をとるのに対して、このトラックボール、機器は固定、「その中に組み込まれたボール（だいたいビリヤードのボール程度）を手で回すという方法になる。コンピュータのデバイスは大概そうだが、このトラックボールも始めは軍用で手袋をしたまま細かい操作ができるというのがミソだったらしい。

ライトペンに近い操作方法をとるものではデジタイザ、あるいはタブレットと呼ばれるものがある。これは一枚のボードとペンで構成され、ペンがボードのどこを押したかを感知するというものだ。ペンのかわりに虫めがねのような形状をしたポインタを使うこともある。専用のボードを使用するから精度は高いのだが、当然ボードを置くだけのスペースが必要となる。

ライトペンというのは、これらのデバイスとは基本的に違う部分がある。マウスにしてもトラックボールにしても、CRT（カソード・レイ・チューブ。つまりブラウン管のこと）に直接触れて操作することはないが、ライトペンの場合、CRTにタッチすることが操作の基本なのだ。つまり、マウスやトラックボールでは、カーソルキーで画面上のカーソルを動かすように何らかの画面上のシンボルを手元で操作するという形になるが、ライトペンの場合、いきなり画面のあるポイントを指定できるということだ。

このMPC-10付属のライトペン、なかなかうまくできている。

太さは一般的なフェルトペンよりひとまわり太いというところか。ペンの表面はツヤ消しの黒で先端部分に赤のアクセント。持った時のバランスも悪くない。本体との接続ケーブルも意外と柔らかくて操作の邪魔にはならない。

ライトペン操作の基本は画面に押しつけることだ。このペンの場合、画面に押しつけると先端部分がカチッという音と共に赤いラインの幅だけ首をひっこめて、スイッチ・オンとなる。これでライトペンによるポイントが行なわれたことになる。

ただし、ライトペンを使用する場合に、どうしても避けられない問題がある。それは『視差』だ。CRTの画面を正面から見ている場合にはあまり気にならないが、すこしでも斜めから見るようになると、CRT表面のガラスと実際に絵のうつし出されている蛍光面との間に距離があるためペンでポイントしている場所が見かけとは違ってしまうことがある。特に最近のTVはアクリルなどで前面をカバーしているものもあるから、ずれはさらに大きくなる。

もし、このMPC-10とCRTを同時に購入するような場合は、そのあたりのことを十分に検討したほうがよいだろう。

ライトペンはソフトが決め手

MPC-10には『ライトペングラフィックス』というテーププログラムが付いている。これはこれで楽しいソフトだが、ライトペンの機能を生かせば簡単なメモ用プログラムやスケジュールなど、日常生活のためのプログラムがずっと分かりやすい形、単純な操作で使えるようになるだろう。家庭生活に密着した部分でビジネスを続けてきたサンヨーならば可能なはずだ。

本体価格七万四、八〇〇円はMSXマシンの中でも高いほうにはいる。各種のインターフェースを装備し、ライトペンまで付属したこのマシン、むしろ買い得かもしれない。

⬆付属のライトペン。仕上がりはかなり良い。
⬇カセットデータレコーダ、MR-11DRと。

項目		仕様
メーカー・品名・型式等		三洋電機株式会社 MPC-10
CPU		Z-80Aコンパチブル
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト
RAM		32Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192 ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	1スロット MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル 1ch
	RF出力	有
	カセット I/O	1200／2400ボー FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	有
	拡張バス	有
キーボード		ASCII 配列（英・数・グラフィック） 50音配列（ひらがな・カタカナ）
電源		100 V 50／60 Hz
消費電力		12 W
大きさ		385× 62×242（mm：幅×高×奥行）
重さ		2.2 kg
色		ブラック／シルバーのツートン
価格		74,800円
付属品		ライトペン ソフトテープ カセットケーブル ビデオケーブル オーディオケーブル 取扱説明書 MSX BASIC活用書 ライトペン作画解説書
その他		本体側面にライトペン用コネクタ

RAM64Kバイト実装のマシン

TOSHIBA HX-10D

MSXマシン中最大の64KバイトRAMを実装。シンプルな中にも華やかさのあるデザイン。拡張バス接続の増設I　Oスロット HX　E600は実用的ですぐにも使える周辺機器。ジョイスティックHX　J400はシックな装いで登場。
動きはスムーズでグリップも良好だが、ストロークが大きすぎてかえってあいまい。基部裏の吸盤は非常に役に立つ仕掛。
MSX　BASICではサポートしていない64KバイトのRAMをどう使うかが今後のポイント。

⬆機能別に色分けされたキーが、なかなかカラフルだ。

子どもの頃夢中になったＳＦマンガ、おぼえているだろうか。その頃のＳＦマンガが見せる未来の生活はスーパーホームオートメーションだった。ボタン一つでカーテンは開き、ダスターシュートみたいなフタの付いたカベの一部は夕食のサービス窓口で、メニューを選べば自動化された給食センターからすてきなディナーがとどけられる。いわゆる印刷された新聞というのはなくなって、ＴＶ画面を見ながら必要な情報だけを選択できる。庭の水まきも自動、洗濯も自動、在宅勤務、在宅学習はあたりまえ、主婦は暇をもてあます……。

よく考えてほしい。こんな生活はもう夢物語でもなんでもない、現実の、あるいはごく近い将来の生活なのだ。ただ、ＳＦマンガの予想とは少し違った形で実現したことがある。それはコンピュータ自体がパーソナルコンピュータという姿で家庭に普及しはじめたことだ。それもＭＳＸという統一規格、すぐれた互換性を持って。

東芝はおもしろい会社だ。

何年か前、家庭電化製品にやたらと色物がはやった時期があった。赤い冷蔵庫や青いオーブンレンジ、オレンジの電気ポット。全部買い込んだらさぞかし台所がにぎやかになるだろうと思われるほどの色の氾濫だった。むろん各メーカーごとに統一された色調を使ってはいたし、シリーズ物として扱っていたわけだが、台所用品すべてが同じメーカーの製品で揃えられるはずもなく、結局、買いたすたびに色の違う台所用品が一個ずつふえてゆくという結果となった。そんな時に東芝は『白い』ことを売りにした冷蔵庫を発売したのだ。これが消費者に拍手をもってむかえられたのはいうまでもない。

このＨＸ－10Ｄ、考え方によっては『白い冷蔵庫』なのかもしれない。ＭＳＸマシンとしては確かに豪華な装備だ。ＲＦ、コンポジット両方の画像出力を持ち、拡張バスも使える。さらに64Ｋバイトという大容量のＲＡＭ。だがこれはＭＳＸの規格からの正常進化というべきだろう。決して奇をてらっているわけではなく、オーソドックスなものの良さを知っている人の作ったマシン。そんなマシンが東芝ＨＸ－10Ｄ『パソピアーＱ』だ。

➡比較的スクエアな外観。かなりキチッとした印象を与える。

ＪＩＳ配列のカナキー

本体の色はブラックかレッド。キーボードのまわりのパネルはブラックボディーにはグレー、レッドボディーにはブラックという組み合せだ。シフト、リターンなどのコントロール系のキーは濃いめのグレー、ストップキーはレッド、グラフィックキャラクタ用のセレクトキーはグリーン、そしてカーソルキーはブルー。キーそれぞれを意味付けして色分けするのはうまい方法だ。また、それらのキーの色が、全体に沈んだトーンのボディに対してデザイン上のポイントになっていて、マシンに華やかな感じを与えている。

キー配列、英数、記号はＡＳＣＩＩ方式、カナがＪＩＳだ。50音配列の多いＭＳＸマシンでＪＩＳ配列のカナキーというのはめずらしい。慣れてしまえば50音配列よりはるかに使いやすいはずだが、ホームユーズを前提としたこのマシンの場合、それが適当かどうか判断しづらいところだ。

キーのタッチはかなり良好だ。適当なストロークと重さだといえるだろう。ただリターンキーが小さいのは残念だ。

ジョイスティックと周辺機器

ＨＸ－10Ｄと同時にいくつかの周辺機器が発表された。プリンタインタフェースカートリッジＨＸ－Ｐ500、増設Ｉ／ＯスロットＨＸ－Ｅ600、ジョイスティックＨＸ－Ｊ400、漢字ＲＯＭカートリッジＨＸ－Ｍ200などがそうだ。

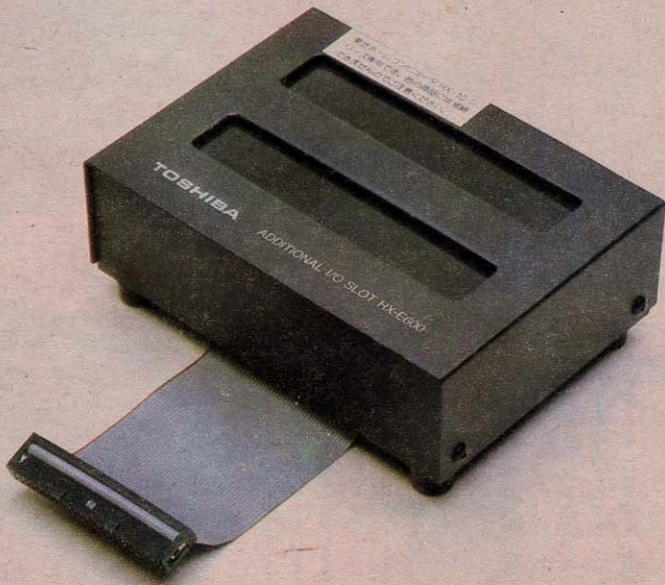
ジョイスティックＨＸ－Ｊ400はなかなかシャープなデザインだ。マットブラックのボディにコバルトブルーのトリガーボタン。グリップ部分はツヤ消しと普通の仕上げの部分をうまく使いわけて雰囲気をだしている。トリガーボタンは基部の左側にもついていて、同様の働きをする。スティック基部の裏面には吸盤が4つ付いていて机上などにしっかりと固定できるようになっているが、これはうまい方法だ。

スティックのストロークはかなり大きい。手首だけでコチョコチョと動かす人には向いていない。かなりエイヤッとたおさないと反応してくれないのだ。動きは、変な引っかかりもなくスムーズなのだから、このエイヤさえなんとかできれば、かなり良い製品だといえる。ただし問題は基部のトリガーボタンが左側にしかついてないという点で、左右両用と言い切れないところが今後、ネックになるだろう。

⬆ジョイスティックＨＸ－Ｊ400。裏の４つの吸盤で机上に固定可能。

実用的な増設Ｉ／Ｏスロット

増設Ｉ／ＯスロットＨＸ－Ｅ600はかなり実用的なアクセサリーだろう。このＨＸ－Ｅ600は、本体後面の拡張バスに接続して使用するようになっている。

拡張バスというのは、ＭＳＸの場合、カートリッジを挿入する一般のスロットと大差ないと考えてよい。つまり、各種のインターフェース、例えばプリンタインターフェースなどはカートリッジスロットを使って接続されるわけだが、もしスロットを何かのプログラム等で使用していた場合、拡張バス側に接続するという方法をとることになる。普通に使用する場合はカートリッジスロット一つで十分だったが、何かの都合で

⬆リアの拡張スロットに接続する増設Ｉ／Ｏユニット。実用的なアクセサリーとなるだろう。

⬆本体後部の拡張バスコネクタ。普段はビス２本で固定されるカバーがつく。

もっと多くのスロットを必要とする、というような時のために用意されているのが拡張バスだ。
増設I/OスロットHX-E600はまさにそのための周辺機器だ。

➡別売りのプリンタインターフェイスカートリッジスロットに挿入する

HX-E600のフラットケーブルを後面の拡張バスに接続すると、HX-10Dは1スロットマシンから3スロットマシンに変身する。本体に1スロット、外部に2スロットだ。スロットを3つも使うことなどないだろうと思うかもしれないが、周辺機器の充実を考えると、そうも言い切れない。このHX-10Dは本体内にプリンタインターフェイスを持たないから、プリンタを接続することになれば当然スロットを使うことになる。スロットを増設していなければこれでスロットがふさがってしまうわけだ。そのうえにプリンタを使うようなROMカートリッジ、もっとも分かりやすい例としてはワードプロセッサプログラムなどを使用するためにはまだスロットが必要になるわけだ。日本語ワードプロセッサなどで漢字のデータカートリッジも必要ということになれば3つのスロットなどあっという間にふさがってしまう。

今後、種々な周辺機器が開発されて行くに従って、この増設I/OスロットHX-E600の必要性は高くなるだろう。

⬆⬇パソピア2態。本体+ジョイスティック2本で、ホビー、ゲームに(上)。本体+増設I/Oユニット+プリンタインターフェイス+漢字ROMカートリッジ。これに日本語ワープロソフトを加えてスモールビジネスに(下)。

MSXを日本語ワープロに

先ほども少し触れたが、東芝はこのHX-10Dを日本語ワードプロセッサに仕立てるための周辺機器を供給している。まずこのHX-10Dに増設I/OスロットHX-E600。つぎにプリンタインターフェイスHX-P500。あとは漢字ROMカートリッジHX-M200と日本語ワードプロセッサプログラムのROMカートリッジHX-S50だ。もちろんこの他モニターTVと漢字対応のプリンタが必要になる。

いくらMSXマシンがコストパフォーマンスにすぐれているとはいえ、これだけ揃えると結構な金額になってしまう。

プログラム自体まだまだ未成熟だし、おすすめできるマシンメイクでもないが、ここは東芝の心意気を買いたい。

どう使うか64Kバイト

HX-10DはMSXマシン初の64KバイトRAMを実装して登場したが、MSX-BASICを使うユーザーにとってはこれが32Kバイトでも64Kバイトであっても残念ながらあまり関係はない。なぜならMSX-BASICの基本スペックでは、RAMに対するサポートが32Kバイトだけだからだ。例えば64Kバイトをフルに使って長大なプログラムを組もうと思っても半分まで行ったところでメモリはフルと判断されてしまうわけだ。

この64Kバイトをいかに生かすかが、HX-10Dの今後の課題だろう。このマシンの特色を生かしたすばらしいアプリケーションが発表されることを期待する。

仕様

項目		内容
メーカー・品名・型式簿		東京芝浦電気株式会社 HX-10D
CPU		Z-80Aコンパチブル
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト
RAM		64Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	1スロット MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル 1ch
	RF出力	有
	カセットI/O	1200/2400ボー FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	──
	拡張バス	有
キーボード		ASCII配列(英・数・グラフィック) JIS配列(ひらがな・カタカナ)
電源		100V 50/60Hz
消費電力		17W
大きさ		370×60×245(mm:幅×高×奥行)
重さ		2.8kg
色		ブラック又はレッド
価格		65,800円
付属品		取扱説明書 言語一覧表 グラフィックシール カセットケーブル 同軸ケーブル

HARD *Review*

ミュージックシーンに登場したMSX

YAMAHA CX5

ヤマハCX5

⬆ヤマハ楽器と同じアイデンティティの外観は音楽スタジオに持ち込んでもおかしくない。

マットブラックとダークグレー。キートップは黒に白抜きの文字。ヤマハの電子楽器たちと同じアイデンティティを持って登場したミュージックコンピュータ。FMサウンドシンセサイザ、MIDIインターフェイスユニットはサイドスロットで、コントローラ、コンポーザなどのソフトはROMカートリッジスロットで。ミュージックキーボードYK－01とFMシンセサイザユニットをCX5と組み合わせるだけで本格的シンセサイザとして即使用可能。

楽器店で販売されるMSXマシン。

『いよいよコンピュータがミュージックシーンをドライヴさせる日がやってきた。ヤマハ・ミュージックコンピュータCX5。……』

CX5のカタログ冒頭にはこんなことが書いてある。ライトミュージックの世界ではすでに独自の地位を築いているヤマハがある意味においては最もヤマハらしいやり方で世の中に送り出すのが、このCX5というマシンと考えてもよいだろう。

MSXマシンの基本機能だけを忠実にトレースすることがむしろメーカーの特色となる場合もあれば、オプションや付加機能が開発者の意図を表現することだってある。

電子楽器のノウハウを生かしたMSXマシン。それがCX5だ。

⬆オーバーレイシートは2種類付いている。

⬆意見の分れたカーソルキーの形状。

YISのミュージックバージョン

ヤマハではこのCX5と同時期にYIS503、303という二機種のMSXマシンを発表している。

価格もYIS503が六万四千八百円、YIS303が四万九千八百円とちょうどこのCX5をはさむ形になる。

YIS503、303は音楽も楽しめるホームパーソナルコンピュータということで発表された。しかし、このCX5はそのネーミングからもわかるように、それらとは少しばかり違う意味を含んだモデルなのだ。

その違いは販売方法にもあらわれている。

従来パーソナルコンピュータの販売はパソコンショップ、大手家電販売店の専門コーナーなど、基本的には『パソコンを売るための場所』で売られていたわけだが、このCX5は全国のヤマハ特約楽器店を通じて発売されるという。

つまりシンセサイザやリズムマシンなどの電子楽器と同様に扱われるわけだ。

『CX5』というロゴタイプもシンセサイザの『DX7』と同じ書体を使用しているし、マットブラックのボディーカラーも他のヤマハ製電子楽器とのアデンティティを考慮して選択されたスキムであるといえよう。

電子楽器をパーソナルコンピュータでコントロールしようという発想は決して新しいものでなく、ワンボード・マイコンと呼ばれていた、パソコンではなくマイコン創世紀の基板一枚、即コンピュータという時代から行なわれていたことなのだが、コンピュータ自体を楽器の側にとり込んでしまおう、あるいはもっと進んでコンピュータを楽器の一部として扱おうという発想はなかなか生まれてこなかった。

ヤマハはCX5を『ミュージックコンピュータ』と呼ぶ。そんな名称にもこのマシンをより楽器に近づけようというヤマハのコンセプトが表われているようだ。

ステージやスタジオでCX5をキーボードの上に重ねて演奏するミュージシャンが現われるのも、それほど先のことではないだろう。

⬆オプションユニット用カードエッジコネクタ。

➡本体底部。右の部分がオプションユニットの取り付け部分。中心のビスで止める。

基本ハードはYIS503

CX5の基本ハードウェアはキーボードを除いてYIS503とまったく同一のものだ。簡単に言ってしまえばYIS503にYIS303のキーボードを取りつけたものがCX5ということになる。

YIS303にも使用されているこの『タクト型』と呼ばれるキーボード、見かけの割には使いやすい。むろん一般のタイプライター型のキーと比較することはできないが、押圧や触感などかなり良好なフィーリングにすることに成功している。ただ、一分間に数十ワードはだいじょうぶという人や、いつも手元を見ずにタイプできるという人には物たりないに違いないが――。

このキーボードで一番意見の分かれるところがカーソル移動キーではないだろうか。

直感的な操作というポイントから見ればこのキーの形状はむしろ歓迎すべきものなのかもしれないし、オーディオアンプのボリュームコントロールにもこの形状のものはある。

➡これだけでこのCX5は本格的なシンセサイザーに変身することができる。

⬅FMシンセサイザーユニットの出力はステレオ。左はMIDIのアウトとイン。

HARD Review

このマシンの性格を考えれば、ソフトウェアによってボリュームコントロールと同様の働きをさせる場合も少なくはないだろうが、いま一つしっくりこないような気がするという人もいないわけではない。

CX5の付属品の中にはキーボード・オーバーレイ・シートと呼ばれるテンプレートが二枚含まれている。オーバーレイ・シートというのはキーボード上に普通に表示されている以外のキャラクタなどがあるとき、キーボードに重ねて使用するもので、CX5のようにキートップが小さく多段シフトでいろいろなキャラクタを選択しなければならない場合などは特に必要になるケースが多い。

このオーバーレイ・シートのうち一枚はMSXマシンのスタンダードなグラフィック・キャラクタで、あとの一枚は何も記入のない白紙状のシートとなっている。この何も記入のないシートというのは以外に役に立つ。ファンクションキーの定義を自分で行なった場合や、プログラム中で必要なキーのみにマークをしておくなど、キーボードにベタベタとテープを貼ったり、直接マーカーペンで書き込んだりするより、ずっとスマートにオリジナルなキーアサインができる。

さて、本体を裏がえすと、全体の四分の一ほどの部分を占めたオプションユニット取りつけ部がある。ユニットを装着していない場合にはカバーがつく。カバーの脱着、ユニットの脱着ともに十円玉で回せるビス一本を抜きさしするだけでよいのだが、ユニットの脱着時には、内蔵のカードエッジや、ユニット側のコネクタを傷つけないように少しばかりのやさしさが必要だろう。むろんユニット装着時のガタつきなどはまったくなく、ビス一本による固定というシンプルさにもかかわらず、しっかりとしたものだ。ただし、固定用のビスが百円玉では厚すぎて回せないというのはご愛敬か。

▲DX7音色プログラムYRM-14による画面表示。

▲FMミュージックコンポーザYRM-15で作曲する。

MIDI端子装備のユニット

ヤマハではこのCX5をかなり本格的なミュージックコンピュータに仕立て上げる予定でいるらしく、種々のオプションや、ソフトウェアが発表されている。ミュージックコンピュータ入門用のおすすめメイクとしては、CX5本体（五万九、八〇〇円）＋ミュージックキーボードYK−01（一万七、八〇〇円）＋FMシンセサイザーユニットSFG−01（一万九、八〇〇円）というところか。十万円弱で市販の本格的なシンセサイザーに匹敵するマシンが出来あがるのだから、かなりのコストパフォーマンスといえるだろう。なにしろ基本的にはまったく普通のパーソナルコンピュータとして使用することができるマシンなのだから。

FMシンセサイザユニットSFG−01にはMIDI端子が装備されている。今後、ヤマハのライトミュージック系のラインナップはこの『MIDI』規格による機器相互の接続が考えられており、新世代電子楽器コントロールのスタンダードともいえるこの規格はますます普及してゆくことだろう。そこで、この『MIDI』という規格について少しふれておこうと思う。

MIDIというのはMusical Instrument Degital Interfaceの略で、演奏情報をそれぞれデジタル信号でやりとりして、シンセサイザをパソコンでコントロールしたり、リズムマシンで電子楽器の演奏スピードのコントロールをしたりしようというものだ。

規格は国際レベルで日本でもこのヤマハをはじめ数社が参加している。器機どうしは5ピンのDINコネクタを通じて接続され、規格で定められたデータ・フォーマットで情報伝送がおこなわれる。

情報の入力と出力は区別されていて、『MIDI IN』と『MIDI OUT』の表示が明確にされている。FMシンセサイザーユニットSFG−01にもこの『MIDI IN』と『MIDI OUT』の2つのコネクタがあり、外部のシンセサイザなどをCX5でコントロールしようという場合には『MIDI OUT』からコントロールのための情報を送り出し、逆にリズムマシンなどのセッティングの状況をCX5でCRTにディスプレイする場合などは『MIDI IN』で情報を受けるというしくみだ。

これからMIDI規格を採用する機器がふえるにつれ、コントロールセンターとしてコンピュータの有効性は高まってゆくだろう。

ソフトの充実でハイパフォーマンス

ヤマハではこのCX5をよりハイグレードなミュージックコンピュータとするため、種々なオプションやソフトウェアを用意している。

オプションユニットとしてはここで紹介したSFG−01をはじめ、RGBユニットのSRG−01やMIDIユニットSMD−01。

カートリッジパックのソフトとしてはSFG−01コントローラのFM音色プログラムYRM−12、DX7、DX9というヤマハ製のシンセサイザをコントロールするためのYRM−13、YRM−14。作曲楽譜プロセシングのためのFMミュージックコンポーザ、YRM−15など盛りだくさんだ。さらにポータサウンドPC−100などのプレイカードを使って自動演奏を楽しめるカードリーダー付ソフトパックZPA−01なども用意される。

スーパーミュージックコンピュータCX5。今後の展開によっては新しい音楽のスタンダードマシンとなる可能性を秘めている。

仕様

項目		内容
メーカー・品名・型式等		日本楽器製造株式会社　CX5
CPU		Z−80Aコンパチブル
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト
RAM		32Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	1スロット　MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル 1ch
	RF出力	有
	カセットI／O	1200／2400ボー　FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	有
	拡張バス	有
キーボード		ASCII配列（英・数・グラフィック） 50音配列（ひらがな・カタカナ）
電源		100V 50／60Hz
消費電力		19W
大きさ		423×68×208（mm：幅×高×奥行）
重さ		約2.0kg
色		ツヤ消し黒／グレーのツートン
価格		59,800円
付属品		取扱説明書 ユーザーズ・マニュアル カセットレコーダー用ケーブル キーボード・オーバーレイ・シート×2
その他		本体底部にオプション用スロット

INFORMATION

'83年秋に彗星のごとく登場したドリームマシン・MSXが今、綺羅星となって天空を制し、透明な新世界を迎えた1984年に理想郷を拓くべく輝きを増し、魅惑のソフトを取り揃え、静寂の時を変革する!!

INFORMATION

ピラミッド・アドベンチャー

ROM 4,800円 T&E SOFT

ピラミッドのなかに潜入して、その中にある16個の部屋からダイヤモンド入りの袋を見つけ出すゲーム。でも、ピラミッド探険といえば〝ツタンカーメン王の呪い〟でもお馴みのように、ピラミッドの中に盗人の手から宝を守るための仕掛けがイロイロとされているのが常識だね。ここでは吸血コウモリ、サソリ、それにミイラ男等がしっかり宝を守っている。キミはこうした魔物達の攻撃をかわしながら、各部屋に3個ある金庫を開けてダイヤを発見しなければならない。この金庫の他の2つにはキミの身を守るピストルと恐ろしいミイラ男が入っているけど、外見だけではどれにナニが入っているのかわからない。だから金庫を開ける時にはカクゴが必要だ。部屋の中には他に扉が2箇所あって敵に追いつめられ時はコレを利用すれば、もう一方の扉にまでワープできるのだ。無事ダイヤモンドを探し出し、階段のあるところ迄たどりついたらその部屋はクリアー。次なる部屋へ探索に向うというわけだ。キミの度胸がためされるアドベンチャーゲームの決定版だよ。

←まずは部屋の中を見てみよう。赤いヒシ形の穴からは吸血コウモリやサソリが出て来る。で、青いトビラでワープをすることができちゃうので、これを使って緑の3つの金庫の中から宝石を探し出そうというワケ。

➡黒い吸血コウモリとピンクのサソリが2匹ずつ現われた。敵はまだ金庫の中にいる。白い不気味なミイラ男だ。コイツは銃で射っても死なないから要注意。ワープを効果的に使えばクリアーも楽に出来るゾ。

SOFT

3Dゴルフシミュレーション

ROM 5､800円 T&E SOFT

日曜日のタビにゴルフに行くお父さんって多いよネ。やり始めたらヤメられなくなっちゃうほどオモシロイんだよネ、あのスポーツは。風や地形を頭に入れて、クラブを選び、そして打つ。一打・一打、打つ時の状況が違うわけだから、どこにどう球が飛ぶのか見当がつかない——そんなトコがウケているんだろうネ。でも、本当のゴルフ場までは遠いし、なかなか自分の番が廻って来ない。おまけにお金もかかるってコトになると、ちょっとボクたちには手の出せないスポーツなのかなぁ…、てなコトを考えていたら、MSX用のゴルフゲームが発売されちゃった。しかもコレは3―D方式。ディスプレイにはコースの全景と、球のあるところから見た風景とが同時に映し出されるので、本物のゴルフ場に来たみたいな感じになっちゃえる。しかも、クラブの選択はもちろんのこと、打ち上げ角度も決められるし、風向きや速さなんかも計算されているので、まさしくマンマの気分が味わえちゃうというワケ。お金もかからないし、コタツの中でプレイ出来るのだからウレシイねェ。

OBを連発したあげく、やっとのことでグリーンにオンさせた。でも、これからが大変だ。なかなか球は思うように進んでくれない。パターの時には風を意識しなくてもいいはずなんだけど、つい今までのクセが出たりして……。結果は下のディスプレイのように表示されちゃう。

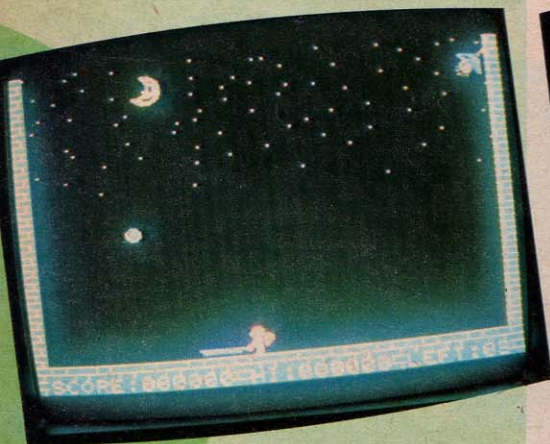
ピコピコ

テープ 2,800円 マイクロキャビン

その昔『燃える昆虫軍団』って、不気味な虫たちが人間を襲って来る映画があったけれど、このゲームもソレと似たようなもの。虫は燃えないけれど、ナマイキにも大挙してコチラ側に攻め込んで来ちゃう。一匹2匹ならばイザ知らず。団体さんで攻め込んで来られたんじゃあゴキブリ・ホイホイぐらいでは、追いつかない。こうなりゃぁ機関銃でバンバン射ち殺しちゃおう。でも、向こうだって反撃して来るからウカウカは出来ない。ブロックやストッパー、それから虫の死体等を上手く使って砦を作り、敵の攻撃から身を守らなくっちゃぁならない。それに、ある点数（もちろん敵を殺した時に入るんだけど）を起えるとお姫様がディス・プレイの中心あたりに登場して来る。彼女を守るナイトはキミなんだ。必死のカクゴで彼女を守ろう。虫が嫌いダ！って人はこの機会にウサを晴すっていうのもイイネ。……ということで、このゲーム・ソフトを5名様にプレゼント。欲しい方は官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業（学年）を明記のうえ、〒150 東京都渋谷区神宮前1の8の6の402 MSXマガジン ソフト・インフォメーション係マデ送ってネ。メ切は1月30日の消印まで有効。発表は発送をもって変えさしていただきま〜す！

虫のクセして、ナマイキにも人間を襲って来るのダ。こんな奴らは片っ端からブチ殺してしまうのがいちばん。射って、射って、射ち殺し、その死体でもってコッチ側の安全をはかる砦を作っちゃうのダ！

カラーボール

●ROM 4,800円 ハドソン・ソフト

満天の夜空に輝く星々、一人の少女がジッと空を仰いでいる……なんとロマンチックな光景だろう。と、そこに現われたのが雲に乗ったイタズラ小僧のエンジェル。感傷にふける少女に向けて、ボールをひとつ落とします。少女は手にしたラケットでこのボールを受け止め、打ちかえさなければいけません。ボールは打ちかえされるたびに、色を変え、最後は白くなって夜空へと飛んで行きます。乙女チックな女の子向けゲーム。とはいっても、ボールを受けそこなうと悲劇なんだ。今まで、ゴムのように弾んでいたボールが、砲丸のようにゴロゴロ転がります。ぶつかっちゃうともうイケない、エンド。

ダイヤモンド・アドベンチャー

●テープ 2,800円
マイクロキャビン

深夜のビル。このビルの一室に時価数億円ものダイヤが隠されているのダ。そこでキミの指令だが、このビルに忍び込み、ダイヤを誰にも気づかれずに盗み出してほしい。例によってキミもしくはキミのメンバーが捕えられ、あるいは殺されても当局は一切関知しない。成功を祈る！ なぁんて、大昔のテレビ映画風の指令を受けて、ビルに潜入、ほうぼうを探しまくってダイヤを発見しちゃおうというゲームなのです。つまりはアドベンチャー・ゲームね。ディスプレイに出て来るあらゆる要素の中からヒントを見つけ、一つ二つの謎をとき、目的であるダイヤを発見、それを持ってビルから脱出できれば作戦成功というわけ。でも、一つでも謎が解けないとそこでゲームは一時ストップ。下手をすれば部屋から出られなくなっちゃうなんてコトもあるのです。だから部屋に入ったならばよ〜く注意して部屋の中を見廻してみよう。ヒントは必らずその部屋のどこかにあるはずだ。時間はかかるが、おもしろさはピカイチ！

この部屋のどこかにダイヤモンドが隠されている。キミは素早く見つけ出せるか!?

Present あるよ〜〜

ミステリーハウス

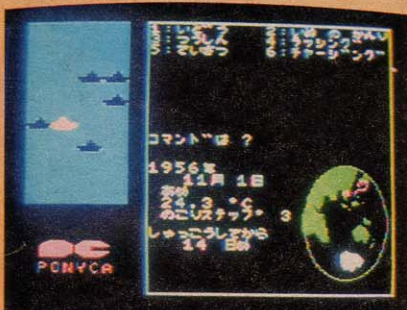
テープ 2、800円 マイクロキャビン

推理小説っていうのはオモシロいけれど、謎が解けなくっちゃぁちっともオモシロくない。でも、ちょっとでも謎が解きかけてきた時の喜び——ありゃぁタマリマセンなあ。そんな喜びが何度でも味わえちゃうのがこのゲーム。なにせこの家のどこかに隠されている宝石を捜さなくっちゃあならないんだけど、そのためにはイロイロな道具が必要になる。その道具だってこの家の中から探し出さなくちゃぁならないのだから大変だ。なにせ道具が一つでも欠けていたら宝石のある部屋までたどりつけないわけだし、仮にたどりついたとしても今度は脱出が難しくなる。もちろん複雑なゲームだから1日や2日で終るってことはないので、ゲームはテープに撮っておいて、後日中断したところから再開できちゃうのです。このソフトも5名様にプレゼント。応募要領は『ピコピコ』と同じ。どっちが欲しいのか、ハッキリ書いて送ってネ！

恐る恐る部屋の中に入る。一見なにも無い部屋のように見えるけれど、謎がどこかに隠されているハズ。じっくり考えてから行動しよう。探索に必要な道具は早目に探し出しておいたほうがイイよ。とにかく注意してネ。

南極物語

●テープ 2,800円 ポニカ

昨年いちばんヒットした映画といえば、タロ・ジロの2匹のワンちゃんでお馴みの『南極物語』。で、この映画を基に作られたのがコレ。でもこのゲームの主役はワンちゃんじゃぁない。もちろんワンちゃんも出て来るけれど、本当はあなたなのです。つまり、観測船・宗谷（今の観測船白瀬の先々代の観測船）を操作して南極までたどりつく。文字で書くとカンタンにたどりついちゃうようだけど、実はここまで行くのは大変で、荷崩れや犬の健康状態、燃料までも小マメに気をつけなけりゃぁならない。下手をすれば南極にたどりつく前に犬が全滅、食料も燃料もつきてしまうなんてことにもなりかねない。南極に着いてから犬ゾリで隊を組んで、そこでイロイロと調査・研究をしなければならない。スタート当初から馬力をかけすぎないことが成功のひけつ。それと、時間がかかるってコトも考えに入れとかなきゃぁならないヨ。場合によっては一昼夜かかっても終らないことだってあるのだから！

天候や気温、波の状況に気をくばり航海を続ける。目標の南極はまだ遠いが、ここでくじけちゃぁ男がスタルぞ！

とにかくキャラクターが可愛いくって、そのうえカラー感覚もバツグン。一見カンタンそうにみえるけれど、その実はなかなかに難かしいというゲーム。まさしく女の子向けのソフトでんなあ……!!

ボールを頭に受けて、地団太踏んで悔しがる女の子が、実にカワユイのです。で、上手く一面をクリアーすると、今度はエンジェルちゃんは2つもボールを落して行く。1つの時ならともかく、2つになると、難しさも一段とグレードアップ。その面も運よくクリアーすると、今度はボールが3つ……いやぁ、こうなるとロマンチックだなんて言っちゃぁいられませんなぁ！

忍者くん

●ROM　4,800円　マイクロキャビン

役人の足の早さはそれぞれ違う。どの役人がどのぐらいの早さか、あらかじめ確認したうえでゲームを始めよう。テーマ曲は「ハットリくん」だ！

マイコン・ゲームの中でもいちばんベイシックなゲームといえば反射ゲーム。単純だけれど何度もプレイを続けていけば自然に腕は上がってくるし、その上達が目に見えてわかるから大好きだって人も多いよネ。どこまで記録が伸ばせるのか――それが快感に変ったりして。ヤリ始めたら終らない・止まらないというのがこの種のゲームの特徴なのですヨ。このゲームもそんな反射ゲームの一つ。行く手に立ちはだかる5人の役人の目をかすめ、可愛い忍者くんは部屋を次々に突破して行く。そして忍者として必要な武器を手に入れて行くというのがこのゲームの仕組み。一つの面は10階ずつになっていて、このすべての階をクリアできれば新たな面に進めるというワケ。でも、5人の役人たちはなかなかに剛の者たちとみえて、スキを容易に見せようとしない。忍者とは言えまだ修行中の身の忍者くん、姿を消すことも出来ないのでチョコマカと役人の目をかすめて進まなくっちゃあならない。やりすごしたつもりでもちょっとでも部屋から身体がはみ出していると槍でブッ刺されて死んじゃうぞ。さぁて、キミは何階まで忍者くんを上らせることが出来るかな？

リアルテニス

ROM　タカラ　4,800円

陽のさんさんと照りつけるテニスコートでまっ白なウェアをひるがえして白球を追いかける。たまにはテニスも思う存分やってみたいよね。だけどお金も暇もない…クヤシー！そんな人にピッタリなのが、この3D版リアルテニス。立体コートの臨場感は最高。プレイヤーの動きは8方向だからコートの中も自由自在に走り回れるのだ。ロビングやスマッシュなんて実際には本当にむずかしい技術だけど、このゲームを使えばいとも簡単。キミもすぐに名プレイヤーになれること間違いなし。ちゃんと審判もいて細く判定してくれるし、ポイントもその都度バッチリ表示されるからテニスを全く知らない人でもすぐにゲームに参加できますよ。ゲームは1人用と2人用で遊べるから1人の時は対コンピュータというわけ。これがツオイのだ。白熱したラリーを繰り返せば、テニスラケットがわりのジョイスティックが汗びっしょりになる事は受け合いよ。

運動神経はまるでダメという人も次にどの辺にボールが来るか勘を働かせればポイントもかなりかせげる。さあ四角いコートの中を軽やかなフットワークを生かして走り回ろう。コナーズやマッケンローなんてコワくないゾ！

バトルシップ クリプトンII

ROM 4,800円　T&E SOFT

一般の人がテレビ・ゲームと言う時に、たいていの場合『ギャラクシアン』を思いうかべているとか。やっぱりあのゲームの人気は絶大なんだったんだネエ――と、改めて思わざるを得ないのでありますよ。で、『ギャラクシアン』をもっと派手にした感じなのがコレ。敵の宇宙船は次々と変った形のものが登場してくるのでいつも新鮮なムードの中でプレイできちゃう。おまけに敵の攻撃も派手で、なにも前方から攻めてくるとは限らない。横からもどんどん射ってくるし、画面下に消えてしまった敵さえも攻撃を仕掛けて来ちゃうのダ。これはうかつにディスプレイから目をはなせませんゾ。それだけじゃあない。宇宙空間のあちらこちらには機雷が仕掛けられている。もちろんコレに触れたならば一巻の終り。あっ、危ない！　その一瞬が命とり――なんていう交通安全の標語を常に頭に思い浮かべながらプレイしなくちゃいけないネ。敵宇宙船を50機破壊すると母船が現われる。これを逃してなるものか。なにせこの一機で普通の宇宙船の数十機分のポイントが稼げちゃうのだから。必死の覚悟で戦いを挑め!!

迎撃開始だ！　敵は5種類の宇宙戦闘機だ。動きは早いし、狙いはたしかだ。でもコッチの宇宙船もなかなかのスグレもの。ビーム弾を敵機にブチ込み、地球の危機を救え！

カラーミッドウェイ

●ROM　4,800円　マジックソフト

敵を早く発見して、そこに軍団を集結させる。そして頃あいを見はからって攻撃を仕かける。これが勝利への早道だ！

なにごとでも〝IF・もしも…〟ってコトバは逃げのコトバでしかないけれど、現実にはもしもあの時～～が……というようなコトって多いよね。この〝IF〟をゲームにもち込んだのがこのゲーム。実際のミッドウェイ海戦は日本海軍のボロ負けに終ったけれど、仮にキミが司令長官だったとしたら戦局は一変していたかもしれない。というわけで、キミは手持ちの軍団を駆使して敵と戦ってもらおうというわけだ。敵がどこにいるのか、実際の戦場のようにまったくわからない。そこで偵察船や航空機隊を出して敵の位置を知り、作戦を立てなければならない。もちろん自分の軍団のそれぞれの船の速度や射程距離を知らなければお話しにはならないというワケで、いやあ、なかなかにオモシロいゲームだネ。

新春映画『クルール』はゲームの世界が舞台だ

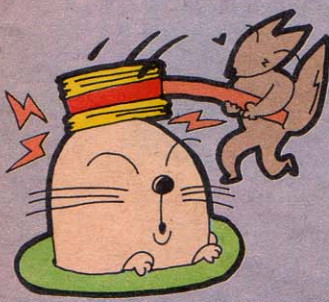
平和な惑星クルールは、突如襲来した宇宙の大魔法ビーストにより絶滅の危機に頻していた。自らの王国を破壊され、愛するリサ姫をさらわれた若き王子コルウィンは、宿敵ビーストを倒すべく、戦いの旅に出る――。だが、そこに待ちうけていたのは一つ目の巨人や水晶グモ、そして恐怖の底なし砂の沼など、妖怪変化と暗黒魔術の世界だったのだ……!!てな具合のお話しを聞くと、新種のロールプレイングゲームのシナリオかなぁ？　なんて思うでしょ。実はコレ、一月の下旬から公開が予定されている『クルール』っていうヒロイック・ファンタジー映画の荒筋なのですよ。いやあ、なんちゅうか、実に壮大なロマンの世界ですなぁ。そのままゲームにしたいぐらい。おまけに戦いのシーンともなるとレーザー・ガンでビュンビュン撃ちまくったり、飛行シーンではペガサスに乗ったりと、まさしくファンタジックに仕上っているのですよ。SFXにしても『スーパーマン』のデレク・メディングスが担当しているので、なかなかのもの。特に水晶グモなんていう怪獣は見事ですよ。ドラマのほうも『ザ・ディープ』のピーター・イエーツの監督作といえばかなりのものと想像はつくネ。ゲーム・ファンにはお推めの作品といえましょうな。

主人公のコルウィン王子役のケン・マーシャル、リサ姫役のリセット・アンソニーはともに期待の新人さん。剣と魔法の世界をロマンチックに描いてくれちゃう。なかなかにオモシロい作品なのです。期待してネ！

もぐらたたきキーボード練習

●テープ　3,800円　ストラッドフォード・コンピューターセンター

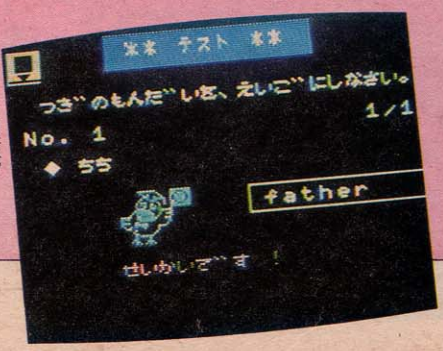
で、その結果は冷酷にも数字で出て来てしまう。まあもぐらに笑われないぐらいの成績は取っておきたいもんだネ。

MSXは買ったけれど、キーボードのどこにどんな文字があるのか、なかなか覚えられなくって苦労している人って意外に多いんじゃあないかしらん。タイプにしても、マイコンのキーボードにしても、3日や5日じゃあ身につかない。習うよりも慣れろ――なんてコトワザもあるけれど、キーボードを見なくってもドコになんて文字があるのか自然に手が動くようになるまではかなりの時間がかかっちゃう。なんとか早く、しかも簡単にキーボードを打てるようになる方法はないものか、と思っていたそれが出たんですねェ。英文でも、カタカナでも、お好きなほうを選んでスイッチを入れる。この時にコレぐらいなら打てるかなあ、と思う速度を自分で入れるワケ。もちろん初心者はユックリ。慣れて来たなら速度を上げるというわけネ。そうすると、キーボードと同じ配列で文字が出て来て、そこにもぐらが現われるという仕掛けになっているのですよ。その文字のキーを押せばもぐらを殴ることができちゃうわけね。もちろん先ほど選んだ時間によってもぐらの出ている時間が変るようになっている。もぐらを100発100中殴れるようになれば、もうキーボードを打つ時に指先を見ながらなんてコトはなくなっているのですよ。さあてキミはどのぐらいの確率でもぐらを殴ることができるのかなあ?

まずはカナの配列を覚える練習だ。アルファベットに比べると文字数が多いだけに、完全にマスターするには、かなりの時間がかかるぞ。

今度はアルファベット。キーボードを見なくても、自然に指が動くようになるまで頑張って欲しい。コレとっても重要なんだから。

中学必修英単語

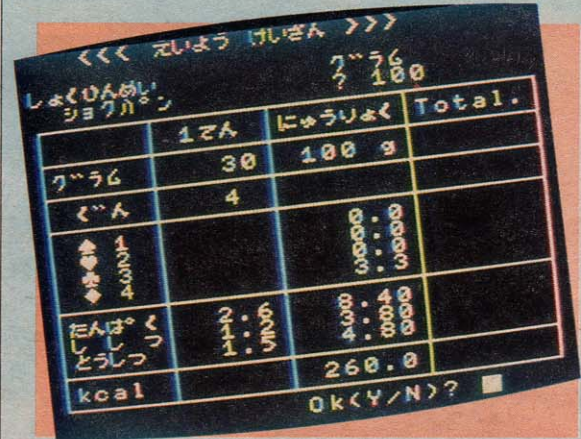
●中1・2・3　テープ各　3,800円
ストラッドフォード・コンピューターセンター

国際化社会とかなんとか言っても、英語さえ満足にしゃべれないって人は多い。特に日本人の場合、ヒアリングは出来てもスピーキングがニガ手という人は多いみたいだネ。欧米人の使う英語の9割がたは中学校で教えてくれる単語でコト足りるって統計があるそうだけど、そうなると英語がニガ手というほとんどの日本人は、中学校で習った単語が身についていないってことになる。いやあ、こまったもんですなあ。で、そうならないようにしっかりと英単語を身につけたいって人にお勧めしたいのがこのソフト。プログラムは検索とテストの2本立てになって、検索は辞書としての役目をはたしてくれる。しかも、うろ覚えの単語の意味がわかるように、一文字を入力しただけで目的の単語を探し出すことだってできちゃうという便利な機能を持っているのダ。スゴイネ。テストのほうはというと、レベルを自分で決定することができるので、自分の能力に合

テストの結果はフクロウ先生が判定してくれる。

中1・中2・中3とレベルに合わせた学習ができちゃうのだ。

カロリー計算のプログラム

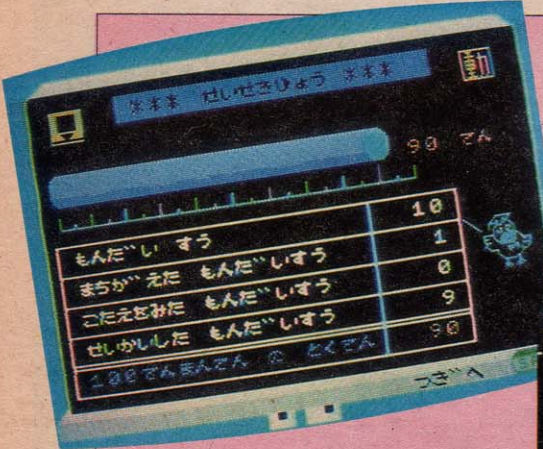
●テープ　5,800円　オーク

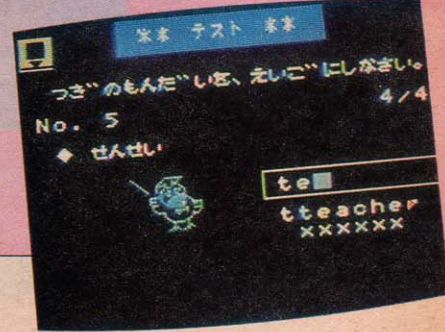
先月号でもチョコット紹介したけれど、予想以上にこのソフトに対する反響が大きかったので、今月は先月よりもずっと細かく紹介しちゃおう。まず、このソフトで出来るプログラムはというと、栄養分析と食品成分のデーターサーチ、そして日々の食事記録と献立検討の4種類。つまり食べたものの種類と重量をインプットするだけで、コンピュータが成分の分析やカロリー計算をしてくれるというわけ。この資料を利用すればダイエット・メニューなんてェものもカンタンに作れちゃうのです。外食の多い人って栄養が片よりやすくなるじゃない。そんな人はこのプログラムを利用すれば理想的な栄養をどうすれば摂れるのかわかるのダ。なにもダイエットを必要としている人ばかりじゃあなく、健康に自信のない人、美容に気を使う人、病気がちの人、ひとりぐらしで食事の不規則な人、そして、なによりも健康でありたいと願う人にどしどし利用してもらいたい。これさえあれば、自分専用の栄養士さんを雇ったようなもんだ。ソフトはテープが2本と、マニュアルが付いて1セット。病気になって医者にかかることを考えたならば安い買い物と思うんだけど……。MSXだから操作が簡単、おじいちゃんでもおばあちゃんでも動かせる。だから、家族みんなが利用できるんだ。MSXで健康になれる!! ん、こりゃとっても凄いゾ。

MUSIC

●テープ　3,600円　オーク

斉藤清六を例に出すまでもなく、世間には音痴の人が多い。今や音楽がなけりゃぁ夜も日も明けないって時代なのに、どんな音感教育を受けて来たんだろうネ、連中は。でも、いくら音楽がなきゃぁ生きられない時代だとはいえ、本当にピアノなり他の楽器なりを演奏できる人となると少ないのではないかしらん。エッ、ナニ! 楽器がないから練習できない? でもさ、キミにはMSXがあるでしょ。だったらだいじょうぶ。このソフトを使うことでMSXが楽器になっちゃうんだから。たとえばCのキーを押せばドの音が出るし、Vはレ、Bがミという具合だ。レッスン方法だってプログラミングされているので、そのとおりにやっていけば見る見る上達するというワケ。これでピアノのテクニックを身につければ、本物のピアノも楽々弾くことができちゃう。そのうちにMSXを使った演奏会なんてェのも開かれるかもしれないネ!

どのキーを押せばどの音が出るのか、ディスプレイに表示されるからそのとおりに押せばいい。これならすぐにソナタぐらい弾けちゃうのでは?

わせた学習をすることができちゃう。人間ならば見落しがちのスペルのミスも一文字たりとも見のがすことがないから、シビアーな自分の実力を知ることができるってワケね。こうなりゃあ学校の先生よりもずぅ〜っと親切な家庭教師って感じ。キミもMSXで学習してみない?

テストの結果はすぐに表示される。ただ点数が出るだけじゃあなく、間違った単語がわかるので、それを集中的に暗記すればいいというわけ。これならばバッチリ暗記できそうだ。

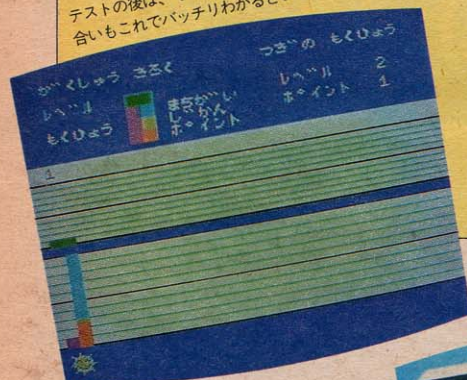
どこが間違っているのか、一見してわかるようになっているのがイイね。

まんてんくん

●テープ 各3巻 各9,800円 ランドコンピュータ

まちがった答えを出すと、すぐにヒントが飛び出す仕かけ。これならば誰だって正解になるよネ。

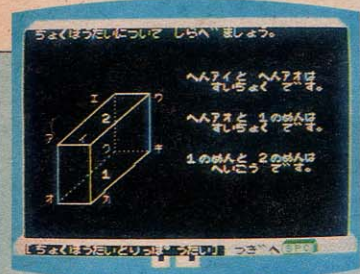
まずはカンタンな問題で自信をつけさす。答が正しければ、まんてんくんも笑ってくれちゃう！

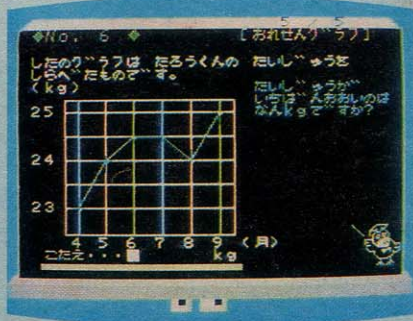
幼児から小学校低学年の児童までが使えちゃうというのが『まんてんくん』のセールスポイント。

テストの後は、その成績が記録される。上達の度合いもこれでバッチリわかるというワケなのです。

算数が出来ないって人は意外に多いよネ。こういう人って、中学・高校って進むにつれて苦労するんだ。で、なんで算数ができないかって考えると、昔っからニガ手だったってことになりがち。つまり子供の時にしっかり算数がわかっていなかったから今になって苦労せざるを得ないというワケ。やっぱ基本が大切なんだよネ。というワケで子供の時からしっかり算数の基本を身につけちゃおうというのがこのシリーズ。数の導入（3～6歳用）計算力Ｉ（4～7歳用）計算力II（5～7歳用）と、それぞれ能力にわかれているので、どこからでも入っていける。もちろん始めっから難しいことを教えたってワカリっこないんだから、始めは簡単に、そして少しずつレベルアップもできちゃうようになっている。そのうえゲーム感覚で勉強できるようによお～く考えてあるので、楽しみながら学習できちゃうというワケね。これなら知らず知らずのうちに算数の基本も身につくし、算数すること自体が好きになっちゃうかもネ……。いやあ……便利な時代になりましたなあ。オジさんも勉強しなおそうかなあ――なんちゃって。

楽しい算数 小4～小6下

●テープ 各3,800円 ストラットフォード・コンピュータセンター

これさえあれば算数もバッチリというのがこのソフト。

ややこしい図形もしっかり学習すれば理解できちゃうのダ。

見る見る成績アップしていくのがわかるのダ！

次はグラフ。テストと学習をくり返しやれば成績も上るぞ。

小学校も4年ぐらいになると算数も計算だけじゃあなくなって、図形なんていうのが入ってきてややこしくなる。このあたりから算数がダメになっちゃう人も多いんだけれど、しっかり基本を教えてくれる人さえいれば落ちこぼれちゃう人もかなり少なくなるのでは……てなワケで登場したのがこのシリーズ。計算も図形も、どちらも学習とテストの2本柱からなっていて、学習して覚えた知識をその後でテストをして確認する仕組みになっている。どこを良く間違えるのか、これでバッチリわかるので学習もしやすいよネ。そのうえ、わからなかったことは何度だってくり返し、くり返し教えてくれちゃう。学校や塾の先生だってこれほどまでは親切に教えてはくれないってくらい、何度も同じところを教えてもらえちゃうんだから、いつの間にかニガ手だったところも身につくようになるというワケ。その後でまたテストをすれば、どこが理解できていないのか、自分にもわかるからイイねェ。おまけにこのソフトは文部省の指導要領に準拠しているのだから、どんな教科書を使っているのかなんて関係ない。好きなレベルで、その問題を完璧にマスターできるまで学習できちゃうというわけ。いうなれば、とっても出来のイイ家庭教師みたいなものさ。お母さんが泣いて喜ぶソフトなのです。

LESSON

徹底攻略法!!

ライズアウト

RISE OUT

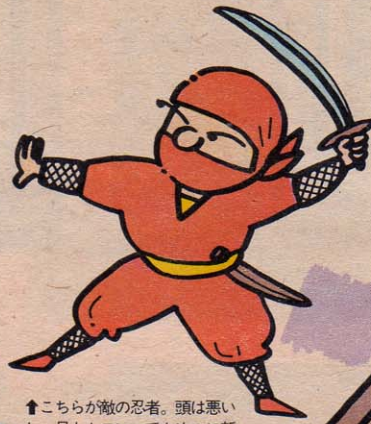
ゲームはシンプルなほどオモシロい。でも、ディスプレイがいつまでたっても変わらないんじゃあ、いくら高得点を取ったからってアキがきてしまう。てなワケで、人気沸騰なのがライズアウト(アスキー)なのですよ、ハイ。

大阪城の地下にある巨大な迷路に潜入した忍者。手にした武器は岩を溶かすことの出来るガンだけ。これで20ある迷路を突破するにはどうすればイイのか、バッチリのレクチャーしてあげちゃおうというワケなんだよネェ〜。

キャラクター

特性を知ることが攻略のポイント

⬅これがキミの部下の忍者だ。武器は唯一、岩を溶かせる銃だけ。でも、足は敵の忍者よりもずっと早いし、なんてったって頭がイイ。この頭の良さを充分に生かしきることが出来れば20面なんて簡単に突破できちゃうゾ!!

⬆こちらが敵の忍者。頭は悪いし、足もトロい。でも次々に新手が登場してくるので、1人や2人殺したからって安心はできない。こいつらを上手く利用するコツを早く身につけちゃおう。

⬇これが千両箱。たくさん取ればポイントも上る。すべての千両箱を取ると、次の面のキーワードが出て来て、次回からはこれを使って好きな画を呼び出すことも出来ちゃうのダ。でも、時にはすべてを取らないほうが良いことも……。

⬆この鍵を探し出さなければ開かない扉もある。だから良く面の構成を考えて取らなければならない。ここでは鍵のかくされた千両箱は○で表示してあるからわかりやすいよネ。とにかくこれは早いところ手に入れておこう!

⬆岩。でも、この溶岩銃を使っても溶けないので要注意。この岩と溶ける岩があるということを十分理解しておかないと、後でエライ目にあいかねないゾ!

⬆こちらは溶ける岩。銃弾3発で完全に溶けるが、すぐに復元し始める。でも、1発目・2発目では溶けないからその性質を利用すれば……後で役に立つゾ

⬅これは梯子。上り下りに使うほかこの上に飛び下りることも出来ちゃう。でも、踏みはずすとすぐに落ちるので注意しよう。

⬅これが扉。鍵がなければ開かないものと、なくてもダイジョウブなものの2つある。開けておけば落下しても大丈夫なのだ。

⬅これは橋。これがかかっているところでは、下に降りたくっても降りることはできない。また、上から落ちて来た時も、この橋に引っ掛かることはないのだ!注意する必要があるのダ。

それぞれのキャラクタの特性をよく知ろう。そうすればゴールも目の前に近づくのだ。

LEVEL・3
BEGIN

Ⓐでは敵忍者の誘導の仕方を身につけたい。Ⓑは銃で岩を溶かす。後はカンタンなはず。

さて、3面ともなると、そろそろ迷路としても複雑になって来る。この辺になると鍵の入った千両箱の位置も頭に入れておかなけりゃあクリアーできないのダ。ということで、突破の仕方なんだけど、目玉となるのは鍵入りの千両箱へと向う左上の階段での敵忍者のマキかた。失敗しても何度もチャレンジしたい。

LEVEL・1
キーワードなし

この面はさほど難しくない。鍵は○の中にあるので、それをまず取って脱出法を考えよう。

ここでは敵の忍者の動きについて完璧にマスターしちゃおう。敵の忍者の動きは意外にトロい。しかも、頭がチト弱いのか、コッチと同じような動きしか出来ないのだ。でもネ、そこで甘く見たらイケない。敵はコッチにマカれたと感じたならば、すぐに自殺して、新たな敵が現われちゃうのだから……。

LEVEL・4
GRASP

Ⓐで敵をかわす。もちろん誘導しなければダメ。新たな敵はⒷでもかわす必要がある。

ここは橋と梯子だけで構成された面。橋と梯子の特性を頭に入れないと、下の水地獄にドボンとなってしまう。階段を上ることはそれほど難しくないが、下りる時、飛び下りる時には注意をしたい。絶対に取るのが不可能なところにまで千両箱はあるので、あまり欲ばらずに。鍵はなくともクリアーできる面だ。

LEVEL・2
SNAKE

ここでは敵の足の早さを知ろう。Ⓐ・Ⓑ地点では特にそれに気を使う必要があるゾ。

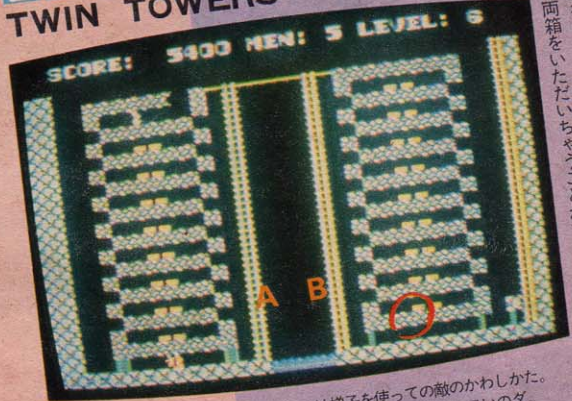
一面を無事クリアーしたならば今度は二面。この面には扉がないので、ただ駆けながら敵の忍者をやりすごせばいい。つまり一面で覚えた敵の忍者の特性を十分に利用するというワケ。しかも相手はスグに自殺をしちゃうから、2度も相手をやりすごす必要がある。でも、この辺はまだ簡単。落ちついてやろう！

LEVEL・5
LADDER

ここではとにかく走り回ること。なにせ敵より足は早いんだからつかまりにくいワケだ。

この面から敵忍者は2人になる。おまけに面の構成は梯子だけ。でも、あまり深刻に考える必要はない。とにかく足は白忍者のほうが圧倒的に早いんだからネ。敵がどこにいるのかを頭に入れながら、次にどの梯子を渡ればイイのか考える。池に落ちないように気をつけていれさえすれば簡単にクリアできるのダ。

LEVEL・6
TWIN TOWERS

さて、この面ぐらいになると、どこを
けるか、ちょっと頭を使わなければわからない。ポイントは敵の足ののろさと、岩を溶かす銃の使い方。階段を上手いこと利用すれば敵忍者をマクことなんてカンタンなもの。この面ではすべての千両箱をいただいちゃうことができるのですよ、ハイ。

ポイントは梯子を使っての敵のかわしかた。Ⓐも Ⓑも要領は同じだ。敵はトロいのダ。

LEVEL・7
ASCII

この面ではすべての千両箱を取っちゃおう――なんて欲をかいていたんじゃあクリアは不可能だ。特に、左側の階段ワキに積み重なった千両箱はなかなか取れるもんじゃあない。初心者はここは捨てて考えよう。そうすりゃあ鍵を取って扉を開けることなんてカンタンに思えるはず。まずは気楽にプレイしてみる。

Ⓐの千両箱は取れるが、Ⓑは取れない。始めになんとかして鍵を手に入れちゃえば安心。

LEVEL・8
LOOPS

レベルが上るにしたがって、ちょっとやそっと考えただけでは迷路を脱出できなくなる。この面なんか、プレイしながら考えていたのでは間に合わない。でも、この面の敵忍者はこちらが動かない限りは攻めてこないので、じっくり作戦を立ててから始める。敵とのタイミングの合わせ方にも気を使う必要あり。

ここで気をつけなけりゃぁならないのはⒶの橋を下りるタイミング。チャンスは一瞬だゾ。

LEVEL・9
ROOMS

この面のいちばん難しいところは、鍵入りの千両箱の取り方。ありかはわかっていても、ちょっと頭を使わなければソコまでたどりつけない。左側の敵忍者を下の密室にとじこめた後、岩を溶かしながら鍵のある千両箱までたどりつくのがコツ。右下の千両箱を取っていると、残る敵につかまりやすくなるゾ！

Ⓐに敵をさそい込み、その後でⒷを通って鍵を取りに行く。敵はついて来ないから安心だ。

LEVEL・10
AMIDA

壁と梯子だけで構成された面だから、どこかに飛び下りたり岩を溶かして敵から身を守ることはできない。だから利用できるのは敵の動き方のパターンだけ。この面にたどりつくまでにソレは十分に身についているハズだからカンタンにクリアーできちゃうよネ。敵は2人とも左下の回廊にとじこめちゃおう。

Ⓐの回廊を利用して2人の敵をまく。敵は1人でも2人でも同じようにしてまけちゃうゾ。

敵忍者は意外にトロい。コッチが馴れて来れば自由に誘導操作ができちゃう!!

LEVEL・13

さて、13面。この面では鍵を取るのはカンタンなのだが、その後の脱出の方法が問題となる。まずは十字架の上を開け、そこから飛び下りながら鍵を取る。その後で敵を一度十字架の中にとじ込めて、出られないようにしたところで始めてコッチも十字架の中に入り、ゆっくり脱出するというワケ。チト難しいゾ。

鍵を手に入れた後、敵を十字架の反対面に入れる。その間にコッチは中に入って脱出する！

LEVEL・11

ここでは千両箱のある秘室の中に敵がいる。だからこの敵を部屋から出さなければならないのダ。左側の梯子から秘室の中の梯子のある最上階の部屋の岩壁に穴をあける。ここから敵忍者を外に出すんだけど、ほおっておくと自殺をしちゃう。彼らが下り始める前に秘室に潜入しなくっちゃあいけないネ。

Ⓐの空間に敵をさそい出す。これでもう安心して鍵を取れるというわけ。カンタンだネ。

LEVEL・14

ここも鍵を取ることよりも脱出することのほうが難しい面。しかし、敵を左の島の岩ガキの中にとじ込めてしまう方法を考えつけば、意外にカンタンにクリアーできる。敵忍者はコチラの動き方によって思いどおりにコントロールできちゃうってことを頭に入れておきたいネ。そうすればなんてことはない面ダ。

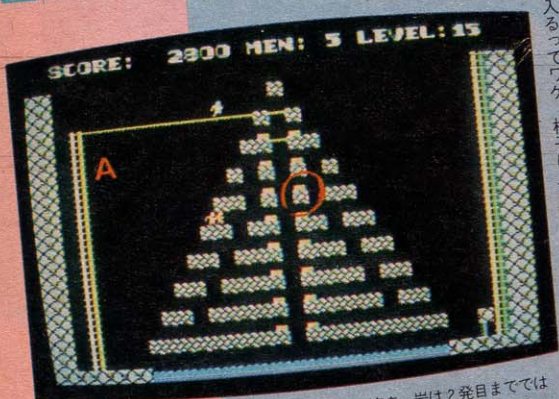
Ⓐに敵をとじこめちゃえば、後はカンタン。梯子を利用して逃げ廻れば簡単に脱出できる。

LEVEL・12

レベル10とかなり似かよった面だけれど、あの面と同様に敵2人を左下の回廊を利用してとじ込めることができる。10面よりもむしろ簡単なぐらいに感じるかもしれないが、それはキミがこのゲームのコツをつかんできたためだ。この調子でガンバりゃあ20面すべてをクリアーするのも夢じゃあないゾ、ガンバレ。

10面と同様、Ⓐの回廊を利用してⒷに敵をさそい入れる。2人とも同じ手に乗るのですよ！

LEVEL・15

そろそろ難しくなってきたネ。でも、鍵のありかがわかっていれば、全部の千両箱を盗み出さなくてもOK。狙いを決めればクリアーは簡単。この面では敵を左側に寄せておいて、今度は上のほうの岩をすべて溶かしてしまう。そこに飛び下りりゃあ鍵も手に入るってワケ。梯子に上って来る敵はどんどん落そう。

Ⓐの地点から岩を溶す。岩は2発目まででは復元しないので、その時間差を利用しよう。

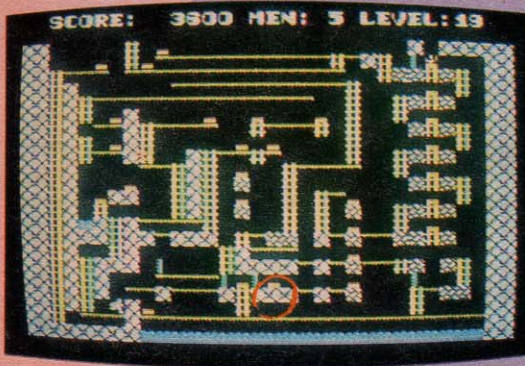
Lesson

LEVEL・16

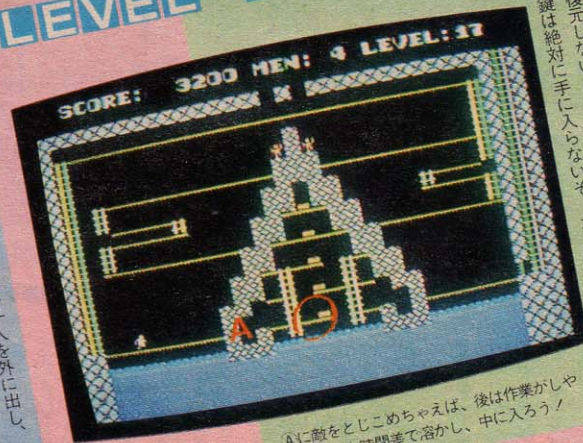
ここでは敵は1人と考えよう。(つまり、下の秘室の千両箱を盗み出す必要はないのである) そうすりゃあ、後はカンタン。岩が溶け、それが復元されるまでの時間を利用して鍵を手に入れ、その後は脱出方法を考えるだけだ。一見複雑なようだが、ちょっと考えりゃあ答はみつかる。落ちついて操作しよう。

Ⓐの梯子を使い、岩を溶す。溶けた岩が復元する時間差を使えば鍵はすぐ手に入るのダ。

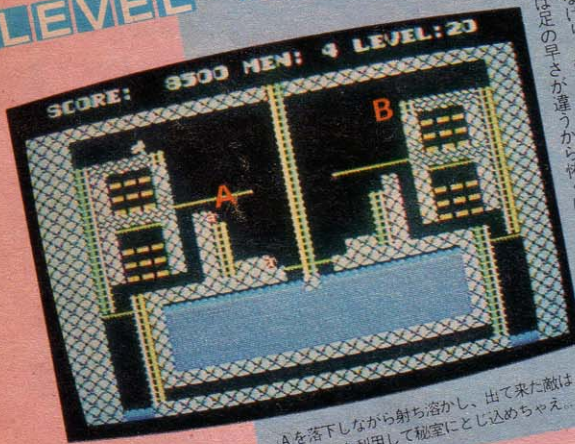
LEVEL・19

ゴールは近いぞ。でも、ますます迷路は複雑になってきた。こうなりゃあすぐにゲームを始めずに、しっかり作戦を立てるべきだネ。よお〜く考えりゃあ答は出てくるハズだ。この面ではゴールのすぐ近くまで行ってから鍵を手に入れ、それからもう一度スタート地点にもどらなけりゃあならない。あせらずに……。

おちついて迷路を解こう。鍵は一度右側まで行って取って来なければならないのダ……。

LEVEL・17

ここがいちばん難しい。まず敵は左側の岩のクボミにとじ込めてしまえ。これは馴れれば誰にでもできる。その後で岩を溶かして中に潜入するのだが、そのためには岩は銃弾を2発だけ受けたなら復元しないという特性を利用する。この特性を利用しなければ鍵は絶対に手に入らないぞ。ガンバレ!!

Ⓐに敵をとじこめちゃえば、後は作業がしやすい。岩を時間差で溶かし、中に入ろう!

LEVEL・20

さあ、最後の面だ。ポイントは敵の一人を外に出し、さらに反対側の密室にとじこめてしまうところ。そのためには落ちながら島との境の岩を射ち落とさなければならない。でも、岩が溶けなけりゃ敵は外に出ない。安心してチャレンジしよう。残った敵は足の早さが違うから怖くはない。早く梯子を上れ!

Ⓐを落下しながら射ち溶かし、出て来た敵はⒷの梯子を利用して秘室にとじ込めちゃえ。

LEVEL・18

もうここまで来ればこのゲームをマスターしたのも同然だ。あとは落ちついてプレイしよう。さて、ここでは敵の忍者との足の早さの差を利用しよう。あとは池の真下の扉をあらかじめ開けておき、もう一度スタート地点にもどる。二度目は開けておいた扉の上から飛び下りれば鍵はカンタンに手に入っちゃうゾ。

Ⓐの扉をあらかじめ開けておきさえすれば、後は足の早さで敵をまくことができちゃうゾ。

GOAL

おめでとう

これで攻略!次からは#や"のキーを利用して好きなようにプレイできるのダ!!

特集健康・スポーツMSX、シェイプアップのためにMSX、野球・サッカーなどのスコアの管理、相手チームのデータをインプットして作戦会議、これからは、コンピュータを使って相手を打ち破ろう、MSX-DiskBASIC、MSX-DOS全詳解、ハードニュースでは、ゼネラル・PCT-50、MSXテレビ、SANYO・MPC-11を紹介、ハードレビューでは、三菱ML-8000、ビクター・HC-5、CANNON・V—10を紹介、海外情報としてアメリカのソフトハウスを取材。

3月号は、2月8日発売です。

EDITOR'S ROOM

●編集室は、忙しくも楽しい（苦しい？）日々を送っています。創刊0号から3ヵ月、各地でMSXを見かける機会が多くなっていることでしょう。ただ、地方の方はすべてのマシンを見ることができないのではないかと思います。ただ、今まではパソコンショップでしか売られていなかったパソコ。が、これからは、大きなデパートの家電品売場で、MSXが売られるようになります。お年玉でMSXを買いたい人は、近くのデパートへ出かけてみてはどうでしょう。丸井(駅の近くのマルイ！)や西武デパートでは、特にMSX（パソコンのために売場を新設するようです。地方の大きなデパートでもこれから、テレビやオーディオと一緒にMSXを置くところが多くなると思います。

●12月10日発売のポパイを読んでください。当編集室とポパイ編集部が一緒になって、MSXを盛り上げようと、ポパイでは、70ページを使ってコンピュータの特集をやります。そのなかに、MSXマガジンの紹介があります。編集室でも、2月8日発売の3月号でポパイの紹介をいたします。

コンピュータ専門誌よりは、一般誌にMSXが紹介された方が一般的普及が早くなるような気がします。パソコン専門誌はもちろんですが、一般誌にMSXの話題が載れば、より多くの人にMSXを知ってもらえると思います。MSXマガジンだけでなく、より多くの媒体を通してMSXが広がれば、もっとコンピュータが身近かな存在になるのではないでしょうか。

●YAMAHAから発売されたMSXのCX5ですが、家電売場やパソコンショップにはありません。YAMAHAのCX5は、MUSICCOMPUTERということで、楽器売場に置いてあるのです。ためしに、YAMAHAの楽器店へ行ってみてください。CX5があるはずです。CX5は、ミュージックキーボード、FMシンセサイザユニットで97,400円なのです。いままでのパソコンでは考えられなかった値段ですね。これにFM音色プログラム（7800円）を加えれば、君のCX5は本格的シンセサイザに早がわりする。これだけのシステムでこの機能があれば、あとはキミの腕しだいだね。

●パソコンそれもMSXになってパソコンを目にするところが段々変わりつつあるようです。パソコンショップだけでなく、オーディオショップなどで、MSXが置かれる日は、近いのではないでしょうか、オーディオとコンピュータが一つになる。それも、マイコン内蔵ではなく、オーディオ機能とパソコン機能が、合体し、一目見ただけでは、オーディオなのか、コンピュータなのか、区別がつかないといったことになると思います。オーディオとコンピュータが置かれる場所、価格、ニーズがオーディオレベルになれば、MSXはブームではなく、コンピュータが文化になる。社会に根をおろすということになるはずです。これからのMSXに期待してください。

●コンピュータが、コンピュータらしくなくなる日が近くなります。これからは、コンピュータが私たちの生活の必需品になって行くのでしょう。生活に融けこんだコンピュータと今のコンピュータの形がどれだけ変わっているのかとても興味があります。マガジンの未来商品研究室でも新しく考えられるコンピュータを考えて行きます。

幼児用学習ソフト

まんてんくん

《知力》が芽ばえて伸びる
大切な時期に効果的です

監修　渡辺　茂（東京大学名誉教授・日本マイコンクラブ会長）

子どもの興味と能力に合わせて、楽しく学ぶ習慣をつけるまんてんくん

だから好評

使い方はかんたん。
画面と対話しながらマイペース学習

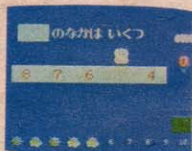
実際の教育の現場で、子供の反応と
実績をたしかめた、確かなプログラム

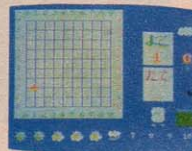
ひらがな使用とはっきりした画面で
子供が自主的に学習できます。

映像世代に合わせた
ポップな画像と楽しいサウンド表現

■FM-7(カセットテープ)
■ベーシックマスターMARK-5(カセットテープ)
■SMC70／777(フロッピーディスク)
■MSX(カセットテープ)
■パソピア7(カセットテープ)

1 数の導入 3～6才
1　数えることの学習
2　10の合成・分解
3　120までの数

2 計算力Ⅰ 4～7才
1　合成・分解
2　計算式による加減
3　一定数からの減法

3 計算力Ⅱ 5～7才
1　図形による合成・分解
2　数の大小比較と数列
3　表による加減

4 記憶力 3～6才
1　神経衰弱
2　数とアルファベットによる記憶力の問題
3　図形による記憶力の問題

5 思考力 5～7才
1　図形による演算1
2　図形による演算2
3　座標

6 反射性 5～7才
1　数による反射性の問題
2　アルファベットによる反射性の問題
3　図形による相関

各巻 ￥9,800（カセット3巻（又はフロッピー1枚）・使用説明書・お母様がたへ・学習記録用紙・ご愛用者カード）

株式会社 ランドコンピュータ

※通信販売は、ソフト名を明記の上パソコンシステム部まで現金書留でお送り下さい。（送料無料）
お問合せは＝東京都渋谷区神南1-19-4日本生命アネックス㈱ランドコンピュータ
パソコンシステム部☎(03)462-5858(直通)または(03)462-2211(代表)まで

代理店募集　学習ソフト「まんてんくん」をはじめとする当社のCAIソフトウェアライブラリーを扱っていただく販売代理店を全国的に募集しています。詳細は電話でお問合せ下さい。

リ勢揃い、
から操作は簡単。
。

※ MSX マークは、マイクロソフトの商標です。
す。

シンクソフト

BEE＆FLOWER

君の操る蜜蜂は蜂の巣と花を往復し蜜を集める。しかし、その間トンボ、スズメ蜂、虫取り少年までが蜜蜂の邪魔をするから注意。 ■ROM PACK Ⓙ

ウェイリミット

ハイウェイスター

ルールはマップの指示に従って白旗をクリアーするだけ。しかし、3台の黒い車が君の車をめがけ突進してくる。やつらをうまくかわせ。 ■ROM PACK Ⓙ

ミッドナイトビルディング

産業スパイの君は、ビルの屋上から忍びこみ一階にある重要書類を盗まなければいけない。各階には3人づつ警備員がいるぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

ックソフト

カラー・ミッドウェイ

空母・戦艦・巡洋艦など雲霞のような敵勢が見渡すかぎり威を発揮。3機の爆撃機を率いてさっそく隊に攻撃開始！ ■ROM PACK Ⓙ

カラー・トーチカ

敵兵が君のトーチカをめがけて猛攻撃をかけてくる。敵兵の手榴弾で爆破されないうちに、マシン・ガンで撃退せよ！ ■ROM PACK Ⓙ

シリウス

ターモイル

君は宇宙空間の迷路に迷いこんでしまった。次々に襲ってくる敵の宇宙船を破壊しながら、エイリアンのたまごを回収せよ。 ■ROM PACK Ⓙ

スクイッシュゼム

実はビルの48階には札束いっぱいのカバンがある。そのお金はカバンを手に入れた人のもの。しかしビルには怪物がいるぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

ーミュージック

パソコン作曲家

MSXから次々に示される色々な曲。その中からお気に入りのメディ、リズムを選ぶだけで、何とオリジナ曲が作れます。 ■ROM PACK

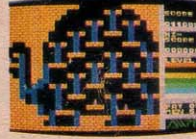
ミュージック・ハーモナイザー3

心に浮かんだ自分だけのメロディーをこのハーモナイザーに入れてください。伴奏つきの素敵なオリジナル曲が作れます。 ■ROM PACK

アンプルソフト

CAR RACE

君は迷ドライバー？ハイテクニックで荒っぽい回りの車を追い越し、走行距離を伸ばして欲しい。ガソリンはどんどん減っていくぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

SUPER DRINKER

酒のためならお巡りさんも恐くない！ボトルを全て飲み尽して隣の街に逃げよう。ただ、飲み過ぎたり酔いがさめると大変だぞ。 ■ROM PACK Ⓙ

ロストーク

コンドリ

君は崖に巣を作ったコンドリ。気球に乗った人間どもが、巣の子を盗みにくるぞ。さあ、巣に近づく気球くちばしでつつけ！ ■ROM PACK Ⓙ

ジョーキングマン

君はいたずら大好き少年。監視員のネコの目を盗んでは、工場に忍び込む。作業ロボットが点検の際、頭をだしたらハンマーで叩け。 ■ROM PACK Ⓙ

ブギウギジャングル

小太郎くんは何とかしてジャングルでプレゼントを集め、あいちゃんの家へ。はたして、こわい番人の目をどうかわすか？ ■ROM PACK Ⓙ

スクランブルエッグ

ポポロン号は今日ものんびり、ふわふわパトロール飛行をしている。ん？前方から飛んでくるのは何だ。タ、タマゴの大群だあ！ ■ROM PACK Ⓙ

MIA

ファイナル麻雀

持ち点30,000点からスタート。裏ドラあり、カンドラなし、喰いンありの一翻縛りルール。リアルなパイ表示で迫力も満点。 ■ROM PACK

ニョロルス

西暦21XX年。地上は巨大なヘビ"NYOROLS"の住み家と化し、人魂まで現われる。君の分身能力で"NYOROLS"と人魂を絶滅させよ。 ■ROM PACK Ⓙ

おてんばベッキーの大冒険

今日もベッキーは秘密の階段屋敷へ。階段を昇ったり降りたり、穴を掘ったり落としたり。彼女の背後には、エイリアンが迫る。 ■ROM PACK Ⓙ

ウォーリア

君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待受けているものは何か。経験を活かして、見、王女を救いだせ。 ■ROM PACK Ⓙ

ジグソーセット

「コアラ」「橋」「蝶」「魚」の中から好きなパズルを楽しもう。ピースは最高96個。レベルは、実力に応じて4段用意されている。 ■ROM PACK Ⓙ

アドベン・チュー太

ダイヤモンドをねらって悪魔の城に忍びこんだ勇敢なチュー太。悪魔の手先のかえるを避けて、早くダイヤを見つけなければ。 ■ROM PACK

QUICK SHOT™

クイックショットは、新しい操縦桿方式で平面的なゲーム展開を立体的で臨場感あふれるものにしてくれるジョイスティックコントローラ。2スイッチ4方向のコントローラなど、新しい機能がいっぱいだ。君もクイックショットでリアルなゲーム展開を楽しんでみよう。

定価4,200円（〒1,000）

MSX SOFTWARE

MSX用ソフトが
ROMカートリッシ
手軽に楽しんで欲

各定価4,800円(〒500) Ⓙはジョイスティック使用可 Ⓟはパドル使用可 ●RAM16Kバイト以上のMSX仕様のマシンならすべ

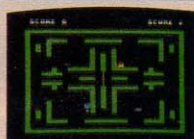
アスキー

ゴルフゲーム

MSXカントリークラブへようこそ。当クラブは、バンカーはもちろん、ウォーターハザードあり、立木ありの9ホール。 ■ROM PACK Ⓙ

MSXダービー

コンピュータが発表するオッズと各出場馬のデータから勝馬を予想投票。はたして君の予想馬の健闘ぶりやいかに。 ■ROM PACK Ⓙ

クレージーブレット

君はタンクを操縦しつつ誘導弾で敵を撃破。誘導弾は君の操縦するタンクの方向に飛んでいく。2人で遊べば気分は戦場。 ■ROM PACK Ⓙ

ギャングマスター

君は各場面出される難問コマの場所と当てゲームに戦。ゲームを解けた者のみが金庫室にづくことができる。 ■ROM PACK

3Dテニス

「来た！フォアだ。やったリターンエース」。手に汗にぎる興奮の本格的スポーツゲーム3Dテニス。MSXカップの覇者は誰？ ■ROM PACK Ⓙ

マリンバトル

駆逐艦MSX号を中心に繰り広げられる一大スペクタクル。空から海上、海上から海中への大死闘。さて、君は生き残れるか。 ■ROM PACK Ⓙ

ムーンランディング

君はおんぼろ月着陸船のパイロット。完全手動による制御とロケット噴射だけで目的地に 軟着陸させるのが君の任務。 ■ROM PACK Ⓙ

スターコマンド

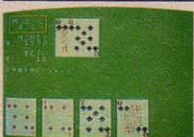
これぞスターレック型ゲーの決定版。リルタイムの戦の中で、宇宙船を操り、宿敵クリムゾン全滅させよ。 ■ROM PACK

ブレークアウト

ただのブロック崩しと思ってなめたらダメ。ブロックのパターンは何と120面もあり、重大な秘密が隠されている。 ■ROM PACK Ⓙ Ⓟ

MOLE

穴から顔を出す8色のもぐらを、8色に変化するハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと大ピンチ。 ■ROM PACK Ⓙ

MSX-21

ブラックジャックとポーカーで、君もギャンブラーの気分を味わってみないか。コンピュータとの駆け引きはスリル満点。 ■ROM PACK Ⓙ

ザ・ブレイン

君の記憶力コンピュータ挑む。コンピュタが指定するルを、音と光を頼りに君はどこまで覚えるとができるか。 ■ROM PACK

パスボール

3次元2人制バレーボール。コートに映るボールの影を見て、レシーブ！アタック！上達すれば時間差攻撃もできる。 ■ROM PACK Ⓙ

コメットテイル

宇宙を飛び続けなければならない彗星コメット。自分と同じ色の宇宙塵を食べると尾が伸び、ある程度伸びると脱出口が開く。 ■ROM PACK Ⓙ

ライズアウト

君は大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされた。しかし、忍者と戦いながら、登り続けなければならない。迷路は、20面まである。 ■ROM PACK Ⓙ

ペアーズ

リアルタイム経衰弱、さあばけに捕まらいようカードをくれ。相手のカードでも自分のでも、ペアをった方の勝ち。 ■ROM PACK

エクスチェンジャー

お互い相手の宇宙に出現してしまった宇宙人たち。かれらを、ブラックホールとホワイトホールを通じてもとの世界へ戻すのが任務。 ■ROM PACK Ⓙ

ラダービルディング

君の武器は消化器ただ一つ。スパイガードから身をかわし、部屋に隠されている書類を集め屋上にたどり着かなければならない。 ■ROM PACK Ⓙ

イリーガスEpisode Ⅳ

君を待ち受けているものは何か。超高速3次元迷路。時間と太陽の位置から方角を割出し、夜までに赤外線ビュワーを見つけだせ。 ■ROM PACK Ⓙ

パイパニック

マージャンができる人ならどなでも…。しかしの中そう甘くい。手役を揃えるだけならあたりまえ。君頭はもうパニック。 ■ROM PACK

ここで紹介するソフトの販売元は㈱アスキーです。■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。

ストラットフォード パソコン家庭教師 ただいま授業中！

STRATFORD C.A.I.

MSX

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1					
2					
3					
5					

●コンピューターは、人間がいくら間違えても、決し感情的になることはありません。生徒の学力に応じて、わかるまで何度でも丁寧に教えてくれる——それがパソコン家庭教師の特質です。

●家庭教師センター学習館が監修にあたり実際の教育現場で開発された実用的な教育用ソフトウェアです。

●文部省の学習指導要領に準拠していますので、どの教科書にも適応し(幼児のえいごを除く)学習を側面から的確に補足します。

定価 各三八〇〇円(カセット+取扱説明書・ブック型パッケージ入)

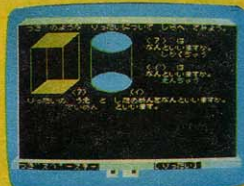
RAM 32K使用

MSX

- 化学〔元素記号マスター〕
  中学生・高校生向
- **中学必修英文法**
  中1〜中3各学年別
- **中学必修英単語**
  中1〜中3各学年別
- **楽しい算数**
  小2〜小6各下巻
- **日本史年表**
  中学生・高校生向
- **幼児のえいご**
  3才以上
- **モグラたたきキーボード練習**
  幼児〜一般(16K)

当社のMSX開発予定作品は、幼児から大学受験までの70作品！

ストラットフォードの教育用ソフトは23機種、326作品。詳しくは、カタログを御覧下さい。

第1弾
計15作品完成 好評発売中！

中学必修英単語	楽しい算数	モグラたたきキーボード練習	日本史年表	幼児のえいご
中1〜中3計3作品 ¥3,800	小4〜小6各下巻3作品 ¥3,800	幼児〜一般(16K) ¥3.800	中学生向き ¥3,800	3才以上 ¥3,800

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

★教育用ソフトの購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種・電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード・コンピューターセンターMSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)

★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

資料請求券 MSXマガジン 2月号

MSX 3
月刊エムエスエックスマガジン 2月号
昭和59年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第2号通巻4号
発行・編集人 塚本慶一郎 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル 電話 東京(03)486-7111(代表)
定価370円

雑誌12081-2 Printed in Japan 1984 No.3